MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM - 32 X - SATURN

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

le calendrier scolaire DRAGON BALL Z en CADEAU

EXCLUSIF !

Sega Japon dévoile ses projets les plus secrets

ASTUCES-SOLUCES

Des tonnes de tips pour finir tous vos jeux !

TESTS

Judge Dredd,
Fever Pitch,
Batman & Robin,
Spirou,
etc.

SATURN

La Sega du nouveau monde

12 pages pour tout savoir

T 4702 - 41 - 32,00 F

32 FF • N°41 • ÉTÉ 1995 • BELGIQUE : 210 FB • LUXEMBOURG : 210 FL • SUISSE : 10 FS • CANADA 8 $ (Can)

SUPER TURRICAN 2

Explosion et carnage

Images fabuleuses.
Action à chaque seconde.
Rythme apocalyptique.

JOYPAD 91 %

"Ça vaut vraiment le coup de l'essayer."

"Une réalisation d'enfer."

"Le jeu est excellent."

TOP CONSOLES 18/20

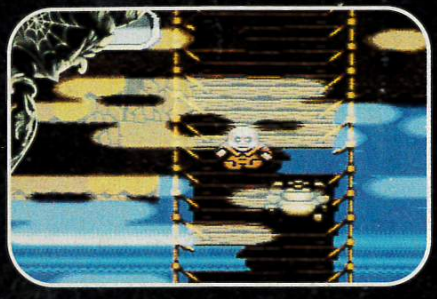
"De superbes images ainsi que des animations en images de synthèse complètement bluffantes."

"Un must dans son genre."

"Le summum du jeu d'action Super Nintendo."

Addams Family Values

Découvrez la grande aventure



Une durée de vie jamais vue.

Des tonnes de mondes et de passages secrets.

Un maximum de niveaux et une surdose de pouvoir.

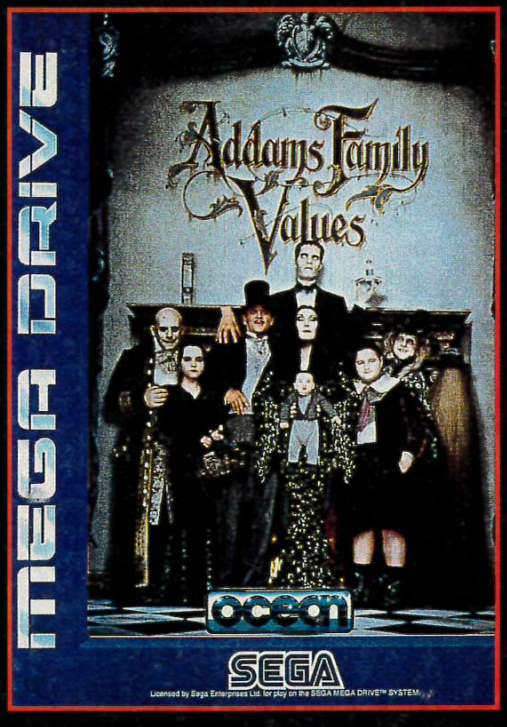
SUPER POWER 91 %

"Coup de cœur."

JOYPAD 91 %

"Une durée de vie incroyable et un confort de jeu exceptionnel digne des meilleurs jeux de rôle japonais."

"Un jeu génial qui vous occupera de longues semaines."



TOP CONSOLES 18/20

"Une note qui se passe de tout commentaire et encore on a noté sévèrement."

"AFV, c'est monstrueusement bon."

"Le nombre de quêtes et d'énigmes du jeu est hallucinant."

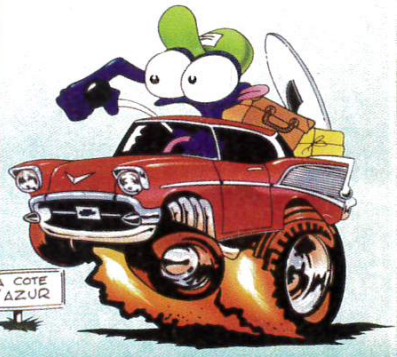
Existe également en

SUPER NINTENDO

ocean

SOMMAIRE

N° 41 ÉTÉ 1995 PARAIT TOUS LES MOIS



édito

Bonjour les amis -stop- aujourd'hui, c'est la fête -stop- C'est même la méga fête -stop- Les wouacances sont belles, vive les wouacances -stop- On est tous crewoués -stop- On les aura bien méritées, celles-là -stop- Dragon Ball Z est en calendrier et c'est le cadeau de Mega Force pour les wouacances -stop- On est tous crewoués-stop- Sashimi, le jap' de service s'est tué la tête pour ramener des scoops de la mort du Japon -stop- Le pauvre, il est crewoué-On est tous crewoués-La Saturn est sortie à 3.390 francs, c'est la fête -stop- Mega Force s'est explosé avec les news- Wouahh, la vie est belle, la Saturn est magnifique et Sega, c'est d'enfer -stop- On est tous crewoués- Pour le lancement de la Saturn -stop- On a demandé à l'équipe de hand-ball championne du monde de faire un petit tour à la rédac' avec leur médaille d'or -stop- Eux aussi étaient crewoués, mais tous ensemble, on s'est fendu la poire -stop- Quelle bande de sacrés fêtards -stop- Pour marquer le coup -stop- Mega Force s'est arraché pour réaliser le PBDDMQAJER(*) ! -stop- On est tous crewoués -stop- Et on est content que les wouacances soient là -stop- À propos, vous z'avez vu sur la couv' -stop- Y'a un numéro d'Extra Life Loisirs pile-poil pour les wouacances -stop- Des cadeaux, des jeux, des centaines de prix -stop- On est cool -stop- Mais on est aussi tous crewoués -stop- Ce mois-ci, Bad Brain nous a foutu la paix -stop- Génial, il commençait sérieusement à nous prendre la tête avec ses réflexions déplacées -stop- On sait pas quand il va revenir -stop- Le plus tard possible, nous l'espérons -stop- z'avez vu, pour les wouacances (encore), Mega Force offre un sondage -stop- Seriez cools de nous le renvoyer rempli -stop- C'est pour la rentrée -stop- Et comme ça, Mega Force sera encore plus le magazine de vos rêves -Stop- Explosez-vous !-Stop-

SCHMÜRZ

(*) plus beau dossier du monde qui ait jamais été réalisé !

le forum

BON D'ABONNEMENT 46
COURRIER DES LECTEURS 6
DERNIERES SORTIES 39
DOSSIER 3D 104
DOSSIER SATURN 8
DOSSIER SEGA JAPON 72
LES SECRETS DE MEGA FORCE : ASTUCES ET SOLUCES 47
LES SORTIES À VENIR 39
MANGAS 111
NEWS/PREVIEWS 20
REASSORT 38
SONDAGE 109

les previews

BATMAN FOREVER MD 28
CLOCKWORK KNIGHT 2 SAT 32
COMIX ZONE MD 22
LIGHT CRUSADER MD 26
LUNAR SAT 30
PRIMAL RAGE MD/GG 34
WING COMMANDER 3 SAT 42

les nouveautés

BATMAN & ROBIN MD 94
BLOODSHOT MCD 97
CORPSE KILLER 32X-CD 93
FEVER PITCH MD 90
GRAN CHASER SAT 98
JUDGE DREDD MD 80
JUSTICE LEAGUE MD 89
MARKO'S MAGIC FOOTBALL MCD 100
NIGHT TRAP 32X-CD 101
PETE SAMPRAS TENNIS 96 MD 102
SLAM CITY 32X-CD 101
SPIROU MD 86
SUPREME WARRIOR 32X-CD 93

MEGA force **MEGA FORCE** est édité par **MEGAPRESS**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex • Tél. : (1) 41 06 44 44 Fax : (1) 41 06 44 48 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • Catherine PERRONE • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND, Olivier REVENU • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Illustration de Couverture :** Alain BERTRAND • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 • **Ont collaboré à ce numéro :** Julien MINIER, Emmanuel VILLALBA, Michaël COIFFIER, Laurent COTILLON, Pascal HENDRICKX, Alain MILLY, Stéphane HEBERT • **Correspondants permanents :** au Japon : Ho UTSUMIYA (Sashimi), aux Etats-Unis : Sébastien HAMON (Seb) • **Tirage de ce numéro :** 120 000 exemplaires • Ce numéro comporte un **DOUBLE POSTER** au format magazine, recto : VIRTUA FIGHTER 3 © SEGA verso : RECORD OF LODOSS WAR © 1995 Kadokawa Digital Ent., un Supplément gratuit de 64 pages **"EXTRA LIFE LOISIRS ÉTÉ 95"** folioté à part & jeté librement en 1ère de Couverture, ainsi qu'un Supplément gratuit de 16 pages non folioté **"CALENDRIER DBZ"** © 1995 AK VIDEO jeté librement en 4ème de Couverture.

PENDANT LES VACANCES, LE MANGA - STORE RESTE OUVERT !!!

et en plus, les frais de port sont gratos* !!!

LES MANGAS. DES SUPERS BOUQUINS DE PLAGE !

☐ Dragon Ball N°16	Prix : 38 F.	NEW
☐ Dragon Ball N°15	Prix : 38 F.	NEW
☐ KAMEHA Magazine N°12	Prix : 30 F.	NEW
☐ PORCO ROSSO tome 1	Prix : 59 F.	NEW
☐ PORCO ROSSO tome 2	Prix : 59 F.	NEW
☐ GUNNM tome 1	Prix : 42 F.	
☐ GUNNM tome 2	Prix : 42 F.	
☐ GUNNM tome 3	Prix : 42 F.	NEW
☐ RANMA 1/2 tome 7	Prix : 38 F.	
☐ SAILOR MOON tome 4	Prix : 38 F.	
☐ DOCTEUR SLUMP tome 1	Prix : 38 F.	
☐ DOCTEUR SLUMP tome 2	Prix : 38 F.	
☐ DOCTEUR SLUMP tome 3	Prix : 38 F.	NEW
☐ STREET FIGHTER II tome 4	Prix : 49 F.	NEW
☐ NOMAD tome 2	Prix : 98 F.	NEW
☐ APPLESEED tome 1	Prix : 78 F.	
☐ APPLESEED tome 2	Prix : 78 F.	
☐ APPLESEED tome 3	Prix : 78 F.	
☐ STRIKER tome 1	Prix : 49 F.	
☐ CRYING FREEMAN tome 1	Prix : 49 F.	
☐ DRAGON BALL tomes 1 à 16	Prix/U : 38 F.	
☐ RANMA1/2 tomes 1 à 7	Prix/U : 38 F.	
☐ AKIRA tomes 1 à 12	Prix/U : 98 F.	

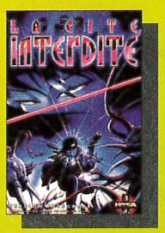
PORCO ROSSO tome 1

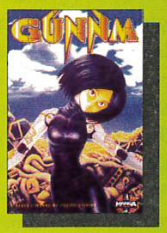
PORCO ROSSO tome 2

TEE-SHIRT

LES VIDEOS. TA TÉLÉ NE VAS PAS S'EN REMETTRE !

☐ WICKED CITY	Prix : 175 F.	NEW
☐ DOOMED MEGALOPOLIS 1 - VF SECAM	Prix : 110 F.	
☐ DOOMED MEGALOPOLIS 2 - VF SECAM	Prix : 110 F	NEW
☐ COBRA - VF SECAM	Prix : 175 F.	NEW
☐ KEN LE SURVIVANT - VF SECAM	Prix : 175 F.	NEW
☐ MACCROSS ROBOTECH - VF SECAM	Prix : 175 F.	NEW
☐ GUNNM - VF SECAM	Prix : 140 F.	NEW
☐ KOJIRO ! - VF SECAM	Prix : 155 F.	
☐ MAPS 1 - VF SECAM	Prix : 140 F.	
☐ MAPS 2 - VF SECAM	Prix : 140 F.	
☐ BUBLE GUM CRISIS 1 - VF SECAM	Prix : 150 F.	
☐ USHIO TO TORA 2 - VF SECAM	Prix : 140 F.	
☐ UROSTUKIDOJI 1 - VF SECAM	Prix : 158 F.	
☐ UROSTUKIDOJI 2 - VF SECAM	Prix : 158 F.	
☐ UROSTUKIDOJI 3 - VF SECAM	Prix : 158 F.	NEW
☐ IRIA 1 - VF SECAM	Prix : 140 F.	
☐ CYBER CITY 1 - VF SECAM	Prix : 120 F.	
☐ CYBER CITY 2 - VF SECAM	Prix : 120 F.	
☐ CYBER CITY 3 - VF SECAM	Prix : 120 F.	
☐ AKIRA - VF SECAM	Prix : 160 F.	
☐ CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSSE 1/4 - VF SECAM	Prix : 135 F.	
☐ DOMINION		
☐ TANK POLICE 1/2 - VF SECAM	Prix : 137 F.	
☐ VIDEO DBZ 1/7 - VF SECAM	Prix : 134 F.	
☐ VIDEO DBZ 8/11 - VF SECAM	Prix : 150 F.	NEW
☐ VENUS WAR - VF SECAM	Prix : 150 F.	





LES MANGAS. C'EST PAS QUE POUR LES ENFANTS ! (Int - 18 ans)

☐ OGENKI CLINIC (La clinique de l'Amour) VF	Prix : 85 francs.	NEW
☐ PASTICHE HONEY FLASH - Jap	Prix : 199 francs.	NEW
☐ T - Shirt PORCO ROSSO	Prix : 110 francs.	NEW

HONEY FLASH

OGENKI CLINIC

* **LES FRAIS DE PORT LES MOINS CHERS !**

Tu peux comparer, SUSHI MAN est le moins cher :
- Gratuits pour les commandes de plus de 200 frs
- 10 francs pour les commandes de plus de 100 frs
- 20 francs pour les commandes entre 100 et 200 frs

(France métropolitaine et CEE).

LES CADEAUX DE SUSHI MAN !

La carte du club KAMEHA et te voilà devenu un Maître Manga !
- Les sushi - prix sur tous les produits (Y'a pas moins cher !.)
- La lettre mensuelle d'infos mang exclusive de SUSHI MAN
- (V'la les infos réservés à ceux du club...)
Une trading - card AKIRA offerte à chaque commande (Bienvenue à Néo - Tokyo !).
12 commandes dans l'année et tu gagnes :
- 1 pack GLENAT / MANGA VIDEO (1 manga / 1 K7 vidéo) ou
- 1 manga GLENAT ou
- 1 K7 vidéo

POUR COMMANDER, C'EST SIMPLE !

- Découpe, recopie ou photocopie le bon de commande et poste le avec le règlement à l'ordre de **EQUIVOX S.I.C.** au :

MANGA STORE
163, rue de Sèvres
75015 PARIS

- Pour les paiements par carte bancaire, commande par téléphone ou par Minitel !
- Par téléphone : **40 56 03 01**
Lun. - Ven : 10 h - 19 h.
7 jours / 7 - 24 h/24 **36 68 28 82**
Fax : (16 1) 47 83 66 30
- Par Minitel
3615 KAMEHA

DIMENSION MANGA, 36 68 28 82
le jeu ultime par téléphone !
- Jeux : Des tonnes de cadeaux !!! (Manga, Vidéo,...)
- Info : Sushi Man te dit avant tout le monde !
- Petites Annonces, BAL, Club

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX/U
TOTAL (+ FRAIS DE PORT*) =	

NOM : DATE DE NAISSANCE :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : SIGNATURE :
VILLE :

COURRIER D

C'est sous un soleil de plomb que je vous salue. Tranquillement installé sous mon parasol pour éviter les coups de soleil (rouge sur bleu, c'est pas vraiment idéal pour un Schmürz), un bon jus de concombre à mes côtés, j'ai dévoré les nombreuses lettres que vous m'avez envoyées. Et dans celles-ci, que de questions sur la Saturn !... Mais ça y est ! Elle est sortie, et dans ce numéro, vous allez pouvoir découvrir tout ce que vous désirez savoir. Y compris son prix : 3.390 F pour la console avec Virtua Fighter et une manette. Quant aux jeux, ils seront à 449 francs, c'est-à-dire au même prix que les jeux actuellement sur le marché pour les autres consoles. Votre curiosité est donc apaisée. Côté console, vous avez également été nombreux à nous écrire pour nous parler de la 32X. Elle n'a pas fini de faire parler d'elle avec ses problèmes de connexion et de compatibilité avec la Megadrive 1. Et nous compatissons avec vous car, nous aussi, avons dû parfois affronter ce problème de plantage et de dysfonctionnement. La vie n'est pas toujours rose pour un petit être bleu... Heureusement que Bad Brain a pris quelques jours de congés. Ça fait du bien. À ce propos, je voudrais remercier Cortex pour son excellente lettre de soutien anti-FBBI, illustrée de dessins très drôles.
Malheureusement, le papier utilisé ne me permettait pas de la diffuser. Alors Cortex, essaye un autre papier la prochaine fois, avec tous tes dessins. Merci également pour vos lettres sur Extra Life Loisirs. Notre mag' vous plaît, et c'est tant mieux car il est fait pour vous. Enfin, je remercie, de la part de Sashimi, la Taupe Asthmatique pour ses condoléances...
Décidément, nous avons les plus merveilleux lecteurs de l'Univers. Et la preuve, vous allez la donner vous-mêmes !

..."SOPHIE NOUS SIGNALE QUE TU ES TOUJOURS

L'INCONNU

Le premier à ouvrir le feu est un adepte inconnu, mais lui se reconnaîtra peut-être...

Bonjour à vous.
Étant adepte depuis bien longtemps des jeux vidéo, je me sens concerné par ce qui se passe sur le marché des consoles de jeu. J'ai fait mes classes sur les bornes d'arcade, et j'ai attendu bien longtemps avant de posséder moi-même une console. Effectivement, j'ai attendu d'avoir 21 ans pour débourser une petite somme rondelette dans une console peu recommandable : l'Amstrad GX 4000 (NdlR : Destroy te la rachète pour sa collection de vieilles bécanes. Si tu veux la vendre, pas trop chère, ta console est vendue !). Depuis maintenant environ 2 ans, je possède une MD, qui ne m'a apporté que satisfaction. Depuis quelques temps, les producteurs de jeux se sont défoncés et nous ont sorti des jeux "canons" comme Landstalker ou bien avant Flashback, mais je ne comprends pas qu'après, ils sortent des jeux comme la Légende de Thor, que vous avez cité comme le successeur de Landstalker, et qui ne lui arrive qu'à la cheville. Je parle très souvent avec mon marchand de jeux qui, lui aussi, est un adepte de MD et qui, plus que moi, est au courant des sorties et de l'avenir de cette console. Lui aussi, comme vous, parle du successeur de la MD (la Saturn, si je ne me trompe ?) et ses propos ne sont pas très encourageants. Il est sûr que la MD a une existence bien remplie en nouveautés et un âge bien avancé, mais tous ceux qui en possèdent une ont peur qu'elle devienne un ancêtre délaissé. Il est certain que la technologie progresse et que de nouvelles prouesses de la console voient le jour, mais tous les foyers "équipés" ne pourront faire face à une dépense surréaliste pour se mettre à la page du progrès. C'est pour cela que les jeux sur MD doivent continuer à sortir régulièrement, pensant à ceux qui n'ont pas les moyens de devenir "plus grands" et surtout à ceux qui ont fait confiance à Sega en choisissant la MD. Le côté progressiste de Sega ne se base souvent que sur les rentrées d'argent dans leurs caisses, sans penser que ceux qui possèdent une Megadrive risquent de devenir les possesseurs d'une console sans avenir et en voie de disparition. Résultat : un investissement pour un fossile qui ne servira plus à rien. J'espère que Sega pensera à nous et que la MD continuera d'exister encore bien longtemps.
Bonne continuation à vous.

Belle dissertation, qui appelle à bien des réflexions. D'abord, je vais prendre la défense de la Légende de Thor. Ce soft, MK est en train d'y jouer sous mes yeux, et je pense effectivement que, s'il n'est pas le remplaçant de Landstalker (Thor, pas MK), il est très loin d'être mauvais (Thor, pas MK), et reste un très bon jeu d'aventure. Quant à la politique de Sega, et au devenir de la Megadrive, beaucoup se posent la question. À mon humble avis de Schmürz, la Megadrive n'est pas amenée à disparaître dans l'immédiat, surtout en Europe. Rien qu'en France, plus d'un million de consoles 16 bits Sega ont été vendues, et il s'en vend encore. Et même si les développeurs et éditeurs travaillent sur les consoles 32 bits, ils savent qu'un marché est toujours demandeur en 16 bits. En plus, notre marché ne réagit pas comme celui du Japon. Cela m'étonnerait qu'en Europe les gens fassent la queue devant les magasins pour acheter la Saturn. D'une part parce que son prix est élevé, et que le pouvoir d'achat n'est pas le même qu'au Japon, mais aussi parce que les japonais s'enflamment plus vite et sont tous des fondus de jeux. De ce fait, ils veulent absolument avoir tout de suite ce qui sort. En France, et en Europe en général, nous sommes plus modérés, plus réfléchis. Nous n'achetons pas de la même manière. Bref, la Megadrive devrait encore vivre un petit bout de temps en France (deux ans ?), d'autant plus que Sega et les autres éditent encore de nombreux titres sur cette console.

ALBAN

Continuons, en cette période de nouvelle console, à nous inquiéter du sort des 8 bits et 16 bits, avec Alban, de Belgique.

Mon cher Schmürz,
Je suis ton magazine depuis plusieurs mois et je l'ai comparé aux anciens numéros : quelle différence ! Pour une fois, je vais critiquer un peu (oui, je sais, ça fait mal). Je trouve, enfin nous trouvons, mes copains et moi, que vous prenez les propriétaires de Game Gear pour des c... En effet, il y a une à quatre pages consacrées à la portable noire, vous parlez 20 fois plus de la MD, de la 32X et Saturn (qui n'est même pas officiellement arrivée chez nous) et du M-CD. Je veux bien croire qu'il y a plus de Megadrive, mais pour le MCD, la 32X, la Saturn, ce n'est pas vrai. Vous pouvez toujours courir pour trouver des segamaniaques sur M-CD. Quant à la 32X, d'après un rapport lu dans un magazine belge, on en a vendu 2 pour la Belgique et 20 Saturn japonaises. De plus, les tests GG ne sont jamais que d'une

..."OLIVIER A ENVIE QUE TU PIQUES UNE COLÈRE

ES LECTEURS

USSI BEAU"....."MARY IMPLORE UNE NOUVELLE CONSOLE PORTABLE"...

page et les bons jeux (Sonic Triple Trouble, Ristar, Mickey...) exigent au moins deux pages, c'est le minimum. J'aimerais vous faire comprendre, mais légalement, je ne peux rien faire.
Pour ce qui est des tests Game Gear, je constate, en feuilletant les précédents magazines qu'ils ne sont pas moins présents que ceux de M-CD, et que ce dernier n'est pas forcément favorisé. Cela dit, et tu n'en as pas parlé, la Master System subit le même sort. C'est le problème des 8 bits. Même si elles se sont bien vendues, elles sont loin derrière les Megadrive. Et les éditeurs sortent de moins en moins de jeux. Ils sont de plus en plus rares à arriver en disant "J'ai un jeu GG ou MS !". Ce qui explique leur "insuffisance" dans nos pages. Cela dit, tu as peut-être raison de signaler qu'un bon titre pourrait être en 2 pages. Nous notons ta remarque.
1) Encore deux petites questions. Si j'achète le Tuner TV sur GG (qui n'existe pas en France), est-ce que je devrais payer la taxe sur la TV couleur (très chère en Belgique) ?
Si tu achètes ce tuner, et que tu le déclares, il n'est même pas évident que tu ais à payer la redevance. Sinon, les possesseurs de Mac ou PC avec tuner devraient le payer aussi. Mais cela m'étonnerait. En attendant, renseigne-toi auprès de tes autorités.
2) Les japonais ont abandonné la MS en 1993, la MD et le MCD en 1994 (début 95) et la GG dans tout ça, c'est une console récente (1991). Est-ce qu'ils l'abandonnent aussi ?
Tant que rien ne viendra la remplacer, il n'y a pas de raison que la portable couleur soit délaissée.
P.S. : Par pitié, publie ma lettre ou réponds-moi, même si vous n'aimez pas les belges. J'espère que vous tiendrez compte de mes remarques. Je suis réaliste. Allez, salut, à la prochaine. Au secours, j'ai oublié de vous demander pourquoi Sega France n'a pas traduit Ecco 2 en français ?
Excellente question. Malheureusement, je n'en ai pas la réponse. Peut-être n'ont-ils pas jugé cette traduction indispensable pour jouer ?

XAVIER

Allons-y avec Xavier de St Amand les Eaux, alias l'homme au casque.

Cher Megaforce,
Je dois te poser une question très importante. Je ne suis pas égoïste, c'est pourquoi une seule question te sera posée, laissant ainsi de la place aux autres lecteurs. Pour quelques raisons, je suis obligé d'écouter les jeux vidéo avec un casque stéréo (et ça ne me déplaît pas) ; alors voilà : la Saturn dispose-t-elle d'une prise de casque stéréo (ou faut-il relier la Saturn à une chaîne Hi-Fi disposant d'une prise casque) ? Merci de bien vouloir répondre à cette question qui déterminera sans doute mon achat.
P.S. : Votre magazine est le meilleur canard français concernant les tests et les avant-premières Sega. Continuez !
Désolé pour toi, Xavier, mais la Saturn ne comporte pas de prise casque, ni de prise te permettant de la brancher à ta chaîne Hi-Fi. La seule solution envisageable est donc de ressortir toi-même le cordon de la console, autrement dit à la bricoler. Mais c'est à tes risques et périls...

JULIEN ET SA CLASSE

Le lecteur suivant est un groupe de lecteurs, représenté par Julien. C'est une classe de 4ème. Cool !

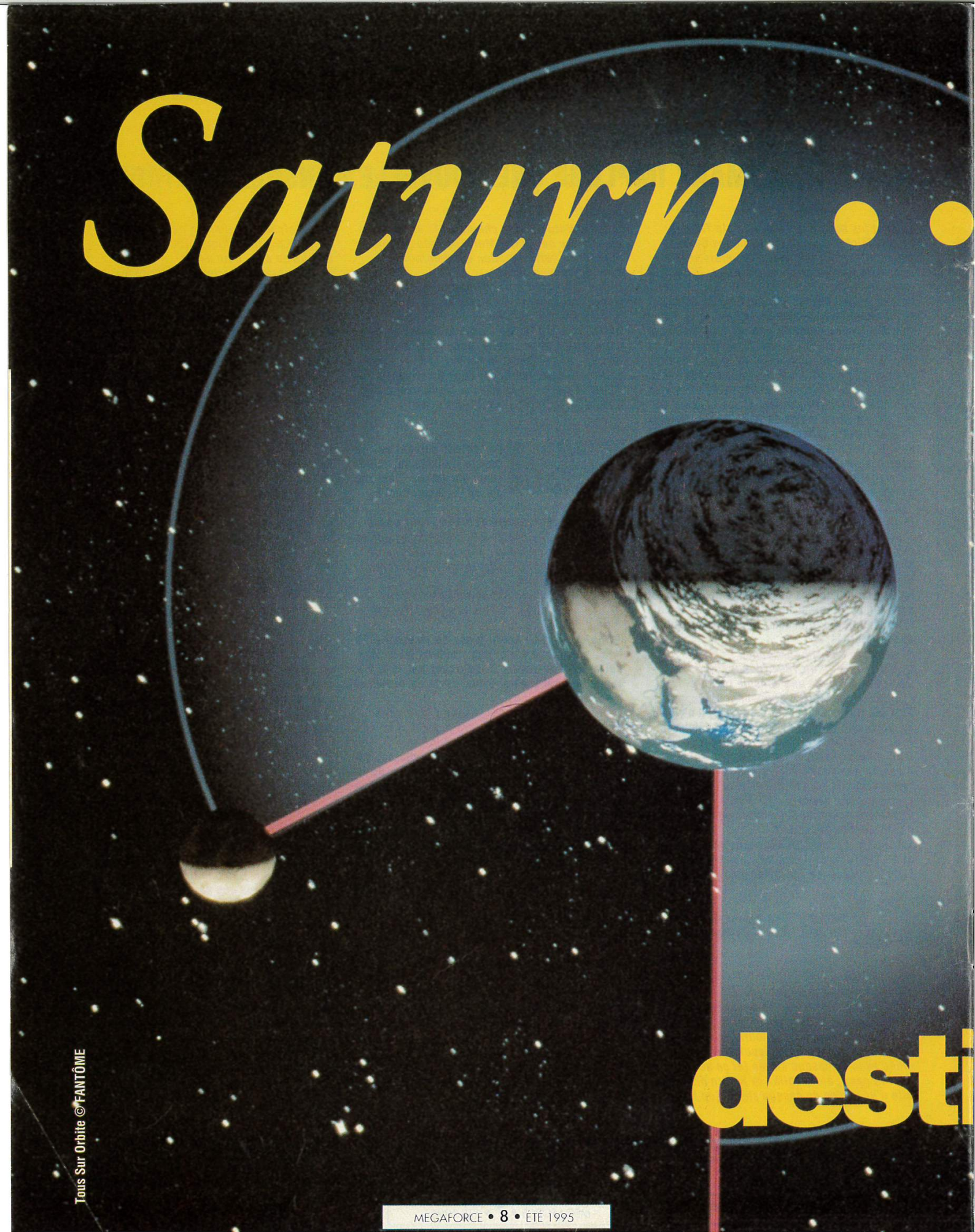
Grand maître et vénéré Schmürz, vous possédez une armée forte de 28 combattants, qui ne sont dévoués qu'à vous pour que votre génie ne subisse point de virus tel qu'il vous ferait perdre la mémoire.
1) Jean-Paul a une MD et MK1 et 2 ; il se demande, bien qu'il adore ces jeux, s'il est utile d'acheter le numéro 3 ?
Je ne peux pas encore juger de la qualité de MK3, puisque je n'y ai pas vraiment joué. Mais s'il a aimé le 1 et le 2, pourquoi pas le 3 ? À condition qu'il y ait quelque chose de nouveau, bien sûr...
2) Benoît, toujours aussi neuneu, demande quelle est la différence entre le MCD et la 32X, et quelle est la meilleure machine ?
Le Mega-CD est un CD-Rom simple vitesse, qui permet aux jeux, par exemple, d'utiliser de la Full Motion Video. La 32X, quant à elle, est une extension 32 bits pour la Megadrive. Son choix se fera en fonction du genre de jeux qu'il préfère : films "interactifs" ou jeux MD sur CD (avec un meilleur son), ou jeux plus traditionnels, avec zooms et compagnie sur 32X.
3) Charles regrette de ne pouvoir vendre que 1500 F sa MD et ses 15 jeux. À ce point-là, autant la garder, non ?
Entièrement d'accord.
4) Sophie nous signale que tu es toujours aussi beau. Pauvre fille, va...
Tu ne serais pas jaloux ?
5) Thierry... Ah ben... Thierry, lui, n'a rien à dire, remarque...
Bonjour à lui quand même.
6) Véronique, l'intrus, l'intello de la classe, affirme que la France ne fera pas comme le Japon : acheter des milliers de Saturn par jour. Problème de thunes. A-t-elle raison ?
Oui, probablement, et l'explication figure quelques lignes plus haut.
7) Rodolphe demande qu'on arrête de comparer la 32X à la meilleure (Saturn) car on n'en dit que du mal. Il en a une.
La Saturn est supérieure, c'est évident. Mais effectivement, la 32X est moins chère.
8) Élodie désirerait voir une émission TV ou radio sur Sega. Est-ce prévu ?
Ah non... Il n'existe que des émissions dites "généralistes", et je serais étonné de voir une émission spéciale Sega. Ce serait de la pub !
9) Julien a peur. Au mois d'avril, une charmante demoiselle a posé cette question : avec la sortie de la Saturn, la MD risque d'en prendre un coup, et vous avez répondu que nous n'en étions pas là. Si, on en est là, et la cause est grave, Majesté !
Tu peux aller voir ma réponse à la première lettre...
10) Mary implore une nouvelle console portable. Malgré les rumeurs qui courent, va-t-il y en avoir une ?
Dans l'immédiat, personne ne sait si la Neptune, la portable 16 bits Sega, va sortir en France. Pas même Sega France. Mais on vous tient au courant...
11) Hervé : Salut, tu vas bien ? Euh... Pardon monsieur. Romain : Arrêtez ! Pitié ! Veuillez l'excuser de son ingratitude et d'avoir osé vous importuner en vous tutoyant impitoyablement. Les vacances se sont bien passées votre Altesse Royale ? Pourquoi ne pas agrandir le courrier, on y trouve des choses intéressantes...
J'aimerais bien, mais il faut savoir laisser la place à l'actualité et aux images. Peut-être un jour ?
12) Olivier a envie que tu piques une colère, c'est marrant, non ? Y-aura-t-il un DBZ 2 sur MD ?
Joker !
13) Bon voilà, c'est la fin. Moi, je suis particulièrement déçue d'une chose : la rencontre entre toi et l'autre neuneu dans un couloir, juste des insultes de tout genre. Remarque : dico-gros mots 1er Prix. Sans vous offenser, je vous propose un débat à organiser pour qu'il comprenne que sa place est ailleurs, et tu pourras triompher. Un truc à faire. Publiez-nous ou répondez-nous, car sinon, sans vouloir exercer un effet de chantage, vous perdriez 28 soldats précieux.

Vœu exaucé. Quant à ma rencontre avec Bad Brain, c'était l'occasion ou jamais de s'affronter ouvertement. Alors on n'a pas hésité à transformer Destroy en reporter de guerre. Voilà. En tout cas, c'est bien la première fois que je passe plus de 30 lecteurs dans mon courrier. Record battu. On verra le mois prochain si je peux faire mieux !

SCHMURZ

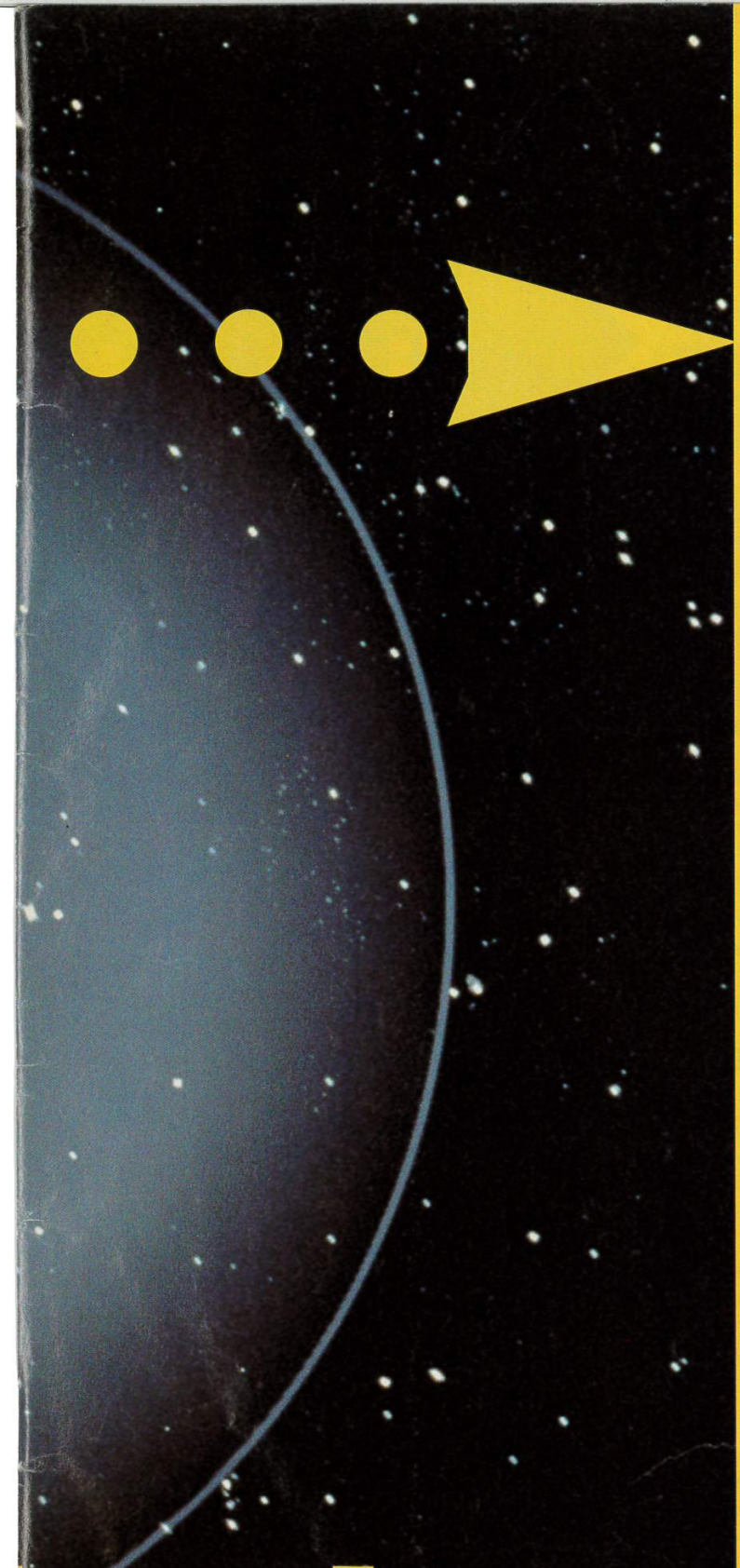
....."ÉLODIE DÉSIRERAIT VOIR UNE ÉMISSION TV/RADIO SUR SEGA"...

Saturn ••



desti

Tous Sur Orbite ©FANTÔME



Deux ans. Voilà bientôt deux ans que nous vous avons annoncé la naissance de la Saturn. Et à force d'en parler, d'en voir les images éblouissantes que nous ramenait Sashimi du Japon, cette console faisait déjà partie de notre vie de joueur. Mais seulement dans notre imagination. Dès la première quinzaine de juillet, ce rêve pourra enfin se matérialiser dans notre salon, comme il l'a fait au pays nippon depuis de nombreux mois. Mes chers amis, c'est donc une nouvelle ère qui s'ouvre à nous. Une ère où la technologie va enfin pouvoir permettre aux créatifs de s'exprimer encore plus librement, où nos prunelles pourront se régaler de 3D, de textures et d'effets spéciaux en tout genre, où nos tympans pourront apprécier comme il se doit la qualité du CD, et nos petits doigts s'éclater joyeusement sur les joypads. Enfin, cette nouvelle console 32 bit, c'est aussi l'avènement de l'ère multimédia, accessible à tous, et peut-être la fin d'un règne : celui du PC. Avec la Saturn, nous changeons d'univers, pour encore plus d'éblouissement.

LAURENT

nation : France

e choix d'un tel nom, Saturn, n'est pas anodin. Saturne, la planète, pas la console, c'est un astre lointain, qui par sa beauté, son mystère, incite au rêve. Soit. Mais c'est surtout une planète qui vit, composée d'une multitude d'éléments qui lui permettent d'être en équilibre et de fonctionner. Un peu comme la nouvelle console de Sega qui, elle aussi, est un ensemble homogène de composants. Vous savez, grâce aux tests et images que vous avez découverts dans nos pages, le résultat qu'elle propose. Mais savez-vous ce qui se cache derrière ?

8 PROCESSEURS...

Pour vous permettre de découvrir ses futures productions, la Saturn compte pas moins de 8 processeurs. Il y a bien sûr ceux qui servent de "base" à la console, à savoir les deux processeurs Hitachi SH2 32-bit RISC. Ces deux blocs, de 2 cm2 chacun, tournent à une fréquence 28,6 MHz et traitent à eux deux 50 millions d'informations par seconde (MIPS). De quoi faire rêver, surtout quand ils sont associés à un autre SH1 32-bit RISC d'Hitachi, à deux Video Display Processor 32-bit, à deux processeurs son (un Motorola 68EC000 et un Yamaha FH1 DSP), et à un Saturn Control Unit, qui centralise toutes les informations. Vous allez me dire que tout cela n'évoque pas forcément grand-chose à vos yeux, et que ce ne sont que des termes venus d'une autre planète. Oui, mais c'est grâce à ceux-ci que les futurs jeux vont prendre une dimension que nul n'avait connue jusqu'à présent sur une console Sega. À commencer par les graphismes, qui devraient largement bénéficier des capacités de gestion de la Saturn, et du nombre de couleurs, qui s'élève jusqu'à 16,8 millions. Et côté animation, c'est là aussi la claque. Le VDP 1 se charge des ombres de Gouraud, des textures, qui devraient être omniprésentes, des zooms et rotations de tout genre, de même que de la gestion des sprites, et des polygones (200 000 polygones avec textures par seconde). Quant à son frère, le VDP 2, il se charge de la gestion des décors et fonds. C'est ainsi qu'il pourra afficher et gérer cinq décors de fond simultanément (avec scrolling), plus deux autres avec rotations dans lesquels le joueur pourra évoluer à son aise. Belles perspectives pour l'animation, d'autant plus qu'elle comptera 60 images par seconde. Une animation ultra précise donc, et très puissante qui va pouvoir nous permettre de découvrir des merveilles de jeu, dans une ambiance sonore incomparable - 32 sons samplés plus 8 sons synthétiques simultanément - à commencer par les grands hits d'arcade du géant d'Haneda.

ARCADE SWEET HOME...

En effet, à quoi pourrait bien servir une console aussi puissante que celle-ci, si ce n'est à faire partager à tous les joies de l'arcade, et notamment des deux giga hits du département arcade de Sega ? C'est pour cette raison que dès la mise en vente de la Saturn, on pourra jouer à ***Virtua Fighter***, qui sera vendu avec la console. Enfin, dans votre salon, vous allez pouvoir affronter Lau, Jeffry et redécouvrir le plaisir qu'offre ce fabuleux soft. Et pour aller toujours plus loin dans l'arcade, on peut aussi

fiche te

PROCESSEURS (8)
- **Deux Hitachi SH2 32-bit RISC, fréquence 28,6 MHz, 50 MIPS.**
- **Un Hitachi SH1 32-bit RISC.**
- **VDP 1 32-bit Video Display Processor.**
- **VDP 2 32-bit Video Display Processor.**
- **Saturn Control Unit (SCU).**
- **Motorola 68EC000 Sound Processor.**
- **Yamaha FH1 DSP Sound Processor.**

MEMOIRE
- **2 Megabytes (16 megabit) RAM.**
- **1,54 Megabytes (12 Megabit) VRAM (Video RAM).**
- **540 Kilobytes (4 megabit) Audio RAM.**
- **540 Kilobytes (4 megabit) CD-ROM Cache.**

VIDEO
- **VDP 1 32-bit video display processor.**
  - **Sprites, polygones, et calculs géométriques.**
  - **Double mémoire tampon 256 KB pour calcul des rotations et effets de zoom.**
  - **Textures mappées.**
  - **Ombres de Gouraud.**
  - **Mémoire cache 512 KB pour les textures.**
- **VDP 2 32-bit video display processor pour gestion de fonds et plans de jeu.**
  - **Gestion des décors de fond.**
  - **Scrolling simultané de 5**

La Saturn possède, comme toute console, ses périphériques, ou plutôt ses satellites, dans le cas présent. Dans un premier temps, ils devraient être au nombre de cinq. Tout d'abord, cette mystérieuse cartouche, qui justifie le port cartouche qui vous intrigue depuis des mois. Cette cartouche, disponible en septembre, et d'une mémoire de 512 KB, vous permettra de sauvegarder vos parties, et pourra s'avérer indispensable. Belle initiative ! Tout autant que le volant Sega (sortie en août), qui se branchera sur le port joypad de la console, et qui risque de vous donner des frissons de bonheur lorsque vous jouerez à Daytona USA ou encore à Virtua Racing.

Volant Sega

Cartouche de sauvegarde

Souris

Multiplayer

En guise de joypad, c'est la souris qui refait son apparition dans le monde Sega. D'accord, pour jouer à NHL ou Virtua Fighter, mieux vaudra utiliser la manette arcade, dispo dès juillet. Par contre, pour des jeux issus du PC comme Myst ou Sim City 2000, elle risque là de prendre un sens, et de s'avérer bien pratique. Enfin, pour en finir avec les satellites de la Saturn, nous allons vous présenter le Multiplayer, qui sortira en septembre. Inutile de vous le présenter en long et en large, puisque vous connaissez probablement son principe et son prédécesseur sur Megadrive. Toujours est-il que jouer à NHL All-Stars Hockey ou NBA Action sur Saturn, cela risque d'être un grand moment de vie.

chnique

décors de fond.
- Gestion de 2 plans de jeu simultanément (avec rotations).
• 200 000 polygones avec textures mappées/seconde.
• Jusqu'à 60 images/seconde pour l'animation.
• Couleurs 24 bit.
• 16,8 millions de couleurs disponibles.
• Résolution 320x224 et 720x576.

AUDIO

• Processeur Digital Signal Yamaha FH1 24-bit, fréquence 22,6 MHz.
• Processeur sonore Motorola 68EC000, fréquence 11,3 MHz.
• 32 pistes PCM (Pulse Code Modulation).
• 8 pistes FM (Modulation de Fréquence).
• Sampling à 44,1 KHz.

STOCKAGE

• CD-ROM double vitesse.
• Vitesse de transfert 320 KB/seconde.
• Compatible Audio CD.
• Compatible CD+G.
• Compatible CD+EG.
• Compatible CD Single (8 cm).
• En option : Video CD, Photo CD, EBook, Digital Karaoké.
• En option : cartouche de sauvegarde 512 KB.

PRIX : 3390 Fr
avec Virtua Fighter.

évoquer Virtua Fighter 2, Virtua Cop ou encore Sega Rally... Mais tous les titres issus des bornes ne doivent pas constituer une raison pour ne pas vous ruer sur les autres jeux disponibles dès la sortie de la Saturn ou disponibles au cours des semaines suivantes, à savoir ***Panzer Dragoon, Peeble Beach Golf Links, International Victory Goal, Daytona USA et Clockwork Knight***. Ces titres, s'ils n'ont pas tous le renom des précédents, n'en sont pourtant pas moins excellents, et vont au-devant d'un large succès. Les notes des tests que vous avez pu découvrir dans nos pages l'attestent. Mais Sega ne va pas s'en tenir à ces quelques titres. D'ici la fin de l'année, une vingtaine de jeux seront sur le marché, dont 12 avant la fin de l'été : ***Myst, Bugs, Congo, NHL Hockey, NBA Basketball***, etc. Tous ces titres seront édités par Sega. Du côté des éditeurs, on nous annonce la sortie d'ici septembre de Robotica, nom européen pour Daedalus, chez Acclaim, de Virtua Racing chez Time Warner ou encore de Parodius chez Konami. Je vois déjà la réflexion pointer à l'horizon : "Mais tous ces noms de jeux nous sont connus !" Oui, pour la plupart, ces titres ne vous sont pas totalement inconnus, mais avec la Saturn du géant d'Haneda, ils prennent une autre dimension. Cette dimension, c'est la 3ème. Comme tous les jeux de la nouvelle génération, la 3D sera l'invitée d'honneur, au même titre que les effets spéciaux tels que les zooms et les rotations. Ce sera donc un plaisir de jeu nouveau, où vous allez découvrir la joie d'évoluer dans des univers inédits.

UN FAUTEUIL POUR DEUX

La Saturn chez soi, c'est l'arrivée de l'arcade, mais c'est aussi un tournant dans la confrontation PC/console. Depuis la naissance des jeux vidéo, et la "popularisation" du PC, une frontière s'était installée. Pas forcément visible dans l'absolu, les joueurs subissaient pourtant la différence, car jusqu'à aujourd'hui, aucune console ne pouvait offrir suffisamment de puissance pour permettre à un jeu PC d'être adapté de manière convenable. Sega, dans sa politique d'innovation technique, avait déjà franchi un pas avec la 32X voici quelques mois, et Doom en est le meilleur exemple. La Saturn a franchi les marches restantes. À l'avenir, tous les grands titres PC seront développés en même temps sur console. Et la Saturn peut se permettre de recevoir de tels softs, surtout avec la puissance qu'on lui connaît. Les plus grands titres récents seront donc sur Saturn, tels Myst dans l'immédiat, ou ***Creature Shock, Cyberia, Wing Commander 3, Descent, The 11th Hour***, la séquelle de The 7th Guest, ou encore ***Sim City 2000*** dans un futur proche. Et dans un avenir légèrement plus lointain, tous les jeux actuellement en cours de développement sur micro sortiront en même temps sur la Saturn. Le PC devra donc partager son trône avec la Saturn. Les temps changent. Et c'est fabuleux ! Imaginez-vous que pour 3390 francs avec Virtua Fighter (et une manette), vous allez avoir la chance des joueurs PC sans avoir les inconvénients de configuration, et sans avoir à affronter des termes barbares. C'est la théorie du "Plug & Play", très en vogue ces temps-ci. Devant les notices explicatives de 500 pages, les modes d'emploi feuillus et la difficulté d'utilisation de certains appareils, dont le PC, beaucoup ont clamé haut et fort leur ras-le-bol. Maintenant, les gens veulent brancher et jouer, en ayant les mêmes possibilités qu'avant. Sega l'a compris, et c'est chose faite avec la Saturn. Branchez, allumez, et jouez. Deux secondes d'installation, pour des heures et des heures de plaisir, de découverte de la nouvelle technologie, et de jeux d'un genre nouveau. La Saturn, c'est ça.

Virtua Fighter

Éditeur : SEGA

Gigantesque hit des salles d'arcade, Virtua Fighter n'a rien perdu de ses qualités sur Saturn. Tous les personnages sont présents, que ce soit Akira, Lau, Pai, Sarah ou Kage... Et en tous points, elle n'a rien a envier à sa sœur aînée. La jouabilité, les projections, la variété des coups et ce genre de combat entièrement nouveau sur console font de ce jeu un nectar, une bible de la baston. Même techniquement, Virtua Fighter est très fort. Une animation fluide, avec rotations et zooms à gogo en font un des plus forts titres de la Saturn. C'est une joie de constater que ce titre sera disponible avec la console.

Daytona USA

Éditeur : SEGA

Daytona USA est une course de stock-car comme vous le savez sûrement. Et dans sa catégorie, c'est à coup sûr le meilleur des softs. Daytona USA est beau, l'animation est excellente, et ceux qui ont pu goûter à cette simulation en salle d'arcade ne seront pas déçus par la conversion. Et au-delà des considérations techniques, c'est avant tout un formidable plaisir que de piloter les voitures automatiques ou manuelles, de récupérer les nouveaux véhicules au fur et à mesure des victoires, et de parcourir les trois circuits tous aussi intéressants et variés les uns que les autres. C'est le jeu INDISPENSABLE si vous possédez une Saturn.

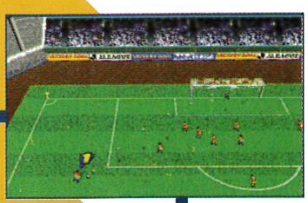
Panzer Dragoon

Éditeur : SEGA

Las des traditionnels shoot'em up, c'est avec un soulagement sans limites que nous accueillons ce titre. Celui-ci donne d'ailleurs un bon aperçu du genre de jeux que la Saturn pourra proposer. Chevalier sans peur et sans reproches, vous allez devoir chevaucher votre dragon, et partir à l'assaut des monstres qui ont tué votre partenaire. Pour vous aider dans votre mission, vous disposerez de votre arme Laser à tir concentré. Tout au long du jeu, changez de vue, échappez-vous des grottes infestées de monstres, tout ça dans un univers en 3D réellement impressionnant de beauté.

International Victory Goal

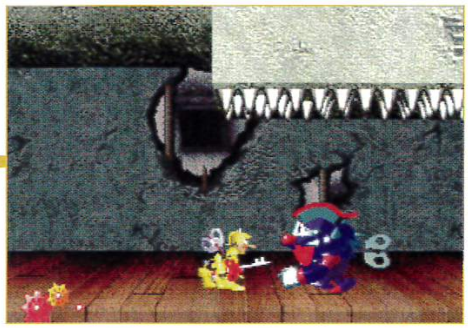
Éditeur : SEGA

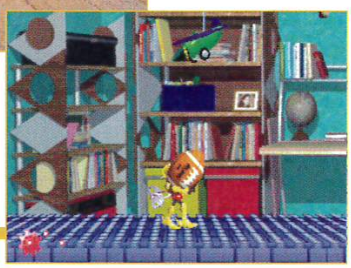


Premier soft de football prévu, et déjà sorti au Japon sur Saturn, International Victory Goal est un jeu qui va vous baigner dans l'atmosphère des grandes compétitions, et qui risque de vous donner des frissons. Que ce soit seul ou à plusieurs, IVG (désolé, mais ce sont les initiales) est une vraie simulation, où les différents angles de vue (dont Sega a la maîtrise absolue), le réalisme des gestes et des tactiques vont vous rendre dingue de foot. En outre, l'animation somptueuse, et les graphismes très bien étudiés, régaleront nos rétines. Reprises de volée, tirs brossés, retournés acrobatiques amortis de la poitrine, et tout ce qui peut faire la panoplie d'un joueur de foot vous attendent sur Saturn.

Clockwork Knight

Éditeur : SEGA

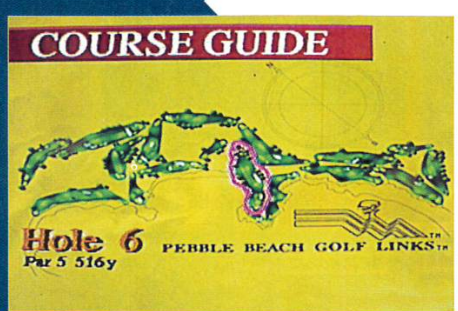


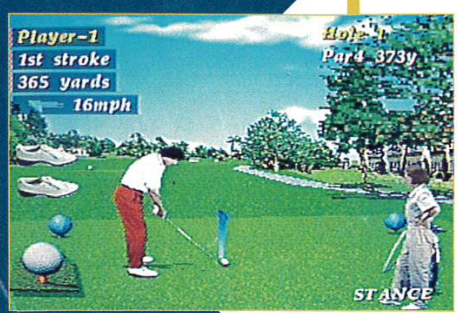


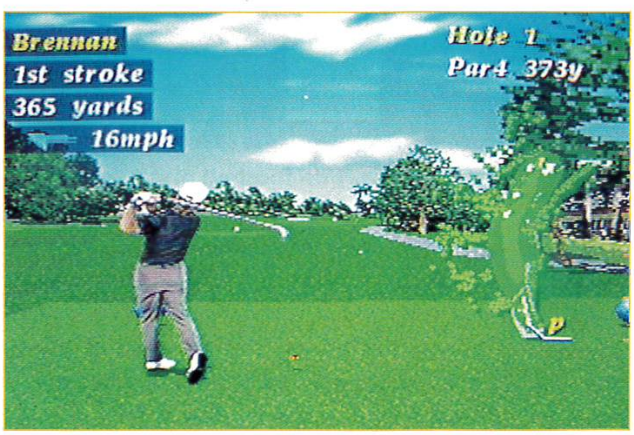
Chevalier au grand cœur, vous n'êtes pourtant fait que de mécanismes et de rouages, comme tous les êtres qui vous entourent dans la maison, qui a pour vous l'échelle d'une planète. Aussi, vu le peu d'habitants de votre espèce (à peine une trentaine), le choix d'une compagne est assez restreint. La seule susceptible à vos yeux de vous aporter le bonheur, c'est la princesse de l'horloge. Mais malheureusement, vous n'êtes pas le seul en lice, et c'est ce qui lui a valu d'être kidnappée. Désespéré, vous partez à sa recherche, dans un monde de 3D, de zooms et de rotations. Impressionnant, ce jeu rassemble intérêt et étonnement devant les graphismes, et plaira aux amoureux de plates-formes, d'autant que les affrontements avec les boss collent au siège.

Peeble Beach Golf Link

Éditeur : SEGA







Si vous voulez swinger à volonté, putter à souhait, driver comme un cinglé, et si vous aimez aller ramasser vos balles dans les bunkers de sable, Peeble Beach Golf Link sur Saturn devrait vous combler. Et vous allez pouvoir, pour ceux qui ne connaissent pas les versions sur les autres consoles Sega, découvrir un des parcours de golf les plus fameux au monde. Et je vous garantis que ce sera grandeur nature, puisqu'avec les nouvelles technologies, les joueurs digitalisés, les interfaces claires, et un plaisir de jeu au rendez-vous, vous allez vraiment avoir l'impression d'y être. PBGL (c'est plus simple à écrire) vous permettra d'affronter ainsi les plus grands joueurs du circuit, dont Craig Stadler, surnommé le débonnaire.

SEGA et MICROMANIA vous offrent une chance unique de participer à l'histoire du jeu vidéo !!

Soyez l'un des 1 000 privilégiés en France à pouvoir acheter une **Sega Saturn Edition Spéciale VIP** (Very Important Player)
Cette **Série Limitée** a été créée pour célébrer l'événement que représente le lancement officiel de la console 32 Bits de Sega en France.

Avec chaque exemplaire vous recevrez le T-Shirt exclusif SEGA SATURN et le Certificat d'Authenticité.

SEGA SATURN FRANÇAISE

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- 3 processeurs Risc Hitachi 32 Bits (+ 5 Microprocesseurs)
- Ram : 32 M Bits • Rom : 4 M Bits
- Graphismes : 320 * 244 * à 704 * 480 en 16 millions de couleurs. 500 000 polyg./s
- Mapping, flat shading, gouraud shading, zoom, rotation, 5 plans de scrolling
- Son stéréo laser - PCM Yamaha - 32 canaux
- Lecteur de CD Rom double vitesse (300Ko/s)
- Compatible CD audio, CD photo, CD vidéo (carte MPEG), CD graphics.

ATTENTION ! Série Limitée

Payez en plusieurs fois avec la Carte Aurore

PANZER DRAGOON

Une aventure extraordinaire : chevauchant un dragon, vous tirerez sur vos ennemis en évoluant dans un monde en 3D. Grâce aux 4 angles de vue et à votre capacité de rotation à 360°, ce shoot them up vous offrira une jouabilité fabuleuse.

VIRTUA FIGHTER

Livré avec la Console

Virtua Fighter est la conversion parfaite du célèbre jeu d'arcade de combat de Sega. Fruit du travail de la plus célèbre équipe de développement au monde, AM2, il vous propose les 8 personnages avec leur grande variété de coups et de niveaux.

DAYTONA USA

Une conversion fidèle, au pixel près, au grand Hit d'arcade. Une réalisation impressionnante avec des graphismes en 3D remarquables, une animation hyper fluide, une jouablité exceptionnelle et un environnement sonore "daytonant".

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

La SEGA SATURN EST DISPONIBLE DANS LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS — NEW — Ouvert tous les dimanches
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2 e - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2 — NEW
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2 — NEW
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE — NEW
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES — Ouvert tous les dimanches
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 septembre 95. Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

MG11 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage — 29F ou GRATUIT pour toute commande minimale de 200F	
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ — Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Tél. .....
Ville .....

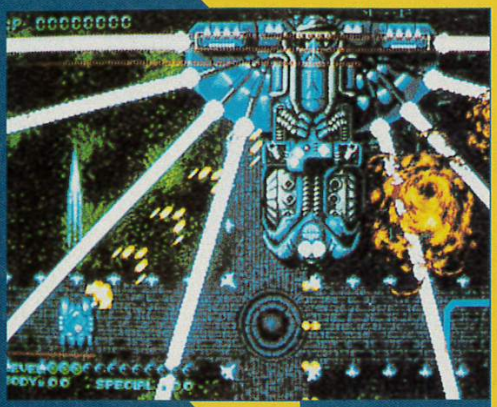
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 10h à 18h le samedi

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ GameBoy ☐ Megadrive ☐ GameGear ☐ Super Nintendo ☐ Playstation

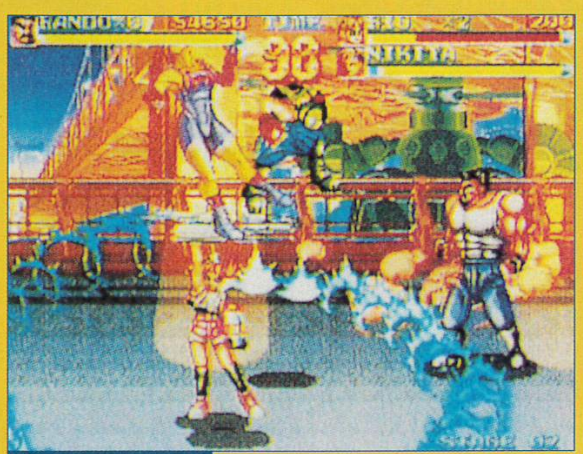
Ces je



Gardian Force

Autour de la Saturn gravitent de très nombreux astéroïdes. Certains sont des monstres, d'autres de simples gravillons comparés aux premiers. Mais qu'importe. Nous allons vous faire découvrir les moindres recoins de cette nouvelle galaxie. La galaxie Saturn. Toutefois, nous allons plus nous attarder sur le Japon, qui dominera les débats, puisque les États-Unis ont reçu nos honneurs le mois dernier lors de notre reportage sur l'E3 de Los Angeles. Voilà ! Et d'entrée, la baston va régner avec ***NEKKETSSU OYAKO***, un beat'em all furieux issu de Technosoft, très inspiré des genres Streets of Rage que

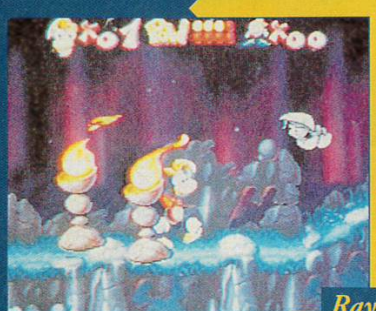
Virtua Racing



Nekketsu Oyako

Bug

vous connaissez sûrement. L'éditeur nous honorera également de ***KYUTENKAI***, un flipper en 3D aux graphismes un poil manga. Par contre, la 3D ne sera pas à l'honneur dans ***SUCHIPAI SPECIAL***, un puzzle Made in Japan de Jaleco. ***DARIUS GAIDEN*** est un jeu de tir comme on les aime qui a connu de nombreuses consoles. Taïto le sortira avec ***LAYER SECTION***, en Preview dans notre précédent numéro, et qui est lui aussi un jeu de tir à la Thunder Force. Côté hit, voilà ***ALONE IN THE DARK 2***, édité par Electronic Arts Victor ; la sequelle d'une des plus formidables quêtes qu'ait connu la planète vidéoludique sera dispo sur



Rayman

Saturn, et voilà bien la preuve que les consoles ont rejoint le PC. On aurait même entendu dire que cette version aurait été améliorée par rapport à sa sœur aînée. Largement moins recherché sur le principe de jeu, ***SUIKOENBU*** est un soft de baston de Data East qui verra le jour également sur arcade, ce qui vous permettra d'affronter dix persos aux petits oignons que ce soit chez vous ou dans les salles d'arcade. D'ailleurs, vous avez peut-être connu du même éditeur, Side Pocket, la simulation de billard ? Eh bien, réjouissez-vous, car ***SIDE POCKET 2*** arrive sur Saturn, et a été considérablement perfectionné, tant sur les graphismes que les modes de jeu. Il est vrai que c'était un peu limité... Star des jeux vidéo, ***VIRTUA RACING*** va également entrer dans l'orbite de la Saturn. Largement plus complet que les versions précédentes, vous disposerez de cinq voitures (deux protos, une F1 version 1995 et une F1 version 1930, et un karting) pour courir sur cinq circuits. Nous allons pouvoir piloter en montagne, dans le désert... Reste à attendre que Time Warner nous l'amène. Toujours chez le même éditeur, c'est Tama qui

Pretty Fighter

eux venus d'ailleurs

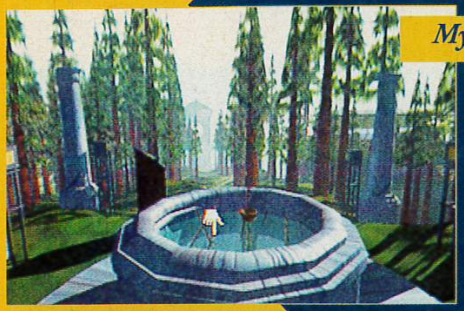
verra le jour. Jeu de puzzle en 3D, ce soft devrait s'avérer intéressant. Idem pour ***RACE DRIVIN'***, ce fameux jeu de course d'arcade, qui devrait, pour l'occasion, se refaire une beauté. Autre éditeur, autre jeu de baston. C'est Naxat qui s'y cogne avec ***BATTLE MONSTERS***, un soft à la Mortal Kombat, puisqu'il utilise des persos digitalisés. Reste à voir s'il détrônera le supposé indétrônable. ***GARDIAN FORCE***, de Success est un jeu de tir tout ce qu'il y a de plus traditionnel. Mais ces jeux-là, on s'y accroche toujours. Ou presque. Côté France, signalons la venue prochaine de ***RAYMAN*** d'Ubi Soft. Ce soft s'annonce comme un événement, et est un jeu de plates-formes dont nous vous avons déjà signalé l'existence dans un work in progress. 70 niveaux vous attendront prochainement, et autant vous dire que ce n'est pas le plus facile de la planète. Mais cela ne peut que le pousser vers la gloire. Cocoricoooo ! Mélange de Gran Chaser et de jeu de tir, c'est ***NIGHT STRIKER S***, de l'éditeur Ving, qui devrait enchanter les fans du genre. Justicier nocturne, ancien flic et pilote d'exception, vous allez devoir participer à des courses futuristes et butter tout ce qui se trouve devant vous pour parvenir à vos fins. Autre style, mais pas moins désagréable, c'est ***THE 11TH HOUR***, la suite de The 7th Guest, qui va honorer de sa présence la Saturn. Aventure, énigmes à gogo et fouilles constituent l'apanage de ce soft de Virgin Interactive. Autre grosse boîte : Capcom. Malgré ses difficultés du moment, l'éditeur parvient à prévoir trois titres sur Saturn. Il fallait s'y attendre (pffff...), ***STREET FIGHTER THE MOVIE*** va débouler joyeusement. Passons la présentation, puisque vous connaissez tous ce titre. Seule modif : les joueurs seront digitalisés. Moi, j'veux jouer avec Kylie Minogue !!! Spécialiste des jeux pour 2 de QI, Capcom persévère avec ***VAMPIRE*** et ***X-MEN***, les deux étant issus de l'arcade. Bien que constitué de graphismes plus traditionnels, Vampire comporte toutefois toute la panoplie des jeux de baston, et ses coups spéciaux devraient néanmoins être impressionnants. Quant aux X-Men, ils s'agitent eux aussi dans des bastons super-héroïques. Un peu moins populaire dans nos contrées, le genre de ***SHINCHO NO YABO - TENSHOKI*** serait plutôt du genre wargame, dont Koei a une grande habitude. Vous pourrez vous prendre pour Tsun Tsu (guerrier chinois antique pour les ignares) l'espace d'un moment, puisque ce soft aura pour cadre le pays de la révolution culturelle au Moyen-Age. Jeu de Catch, ***BRASING TORNADE*** est un soft de Hüman qui devrait séduire les fans. Pour les autres... ***DARKSEED*** (ne pas confondre avec Blue Seed) est un jeu d'aventure qui se base sur des anciens clichés cinématographiques. Pari risqué. Imagineer n'a pas voulu prendre ce risque puisqu'il lance sur la Saturn ***PRETTY FIGHTER X***. Obsédés des petites filles, réjouissez-vous car ce soft de baston n'est composé que de charmantes jeunes femmes. Encore un jeu pour les filles avec ***PRINCESS MAKER 2***, qui vous mettra dans le rôle d'une gouvernante qui devra faire d'une petite fille une princesse. Radicalement plus masculin, ***ZERO 4 CHAMP SPECIAL*** est un jeu de bagnoles tout ce qu'il ya de plus traditionnel. Sauf qu'on pourrait y jouer à quatre. ***GOKUJO PARODIUS DELUXE PACK***, que vous avez déjà pu découvrir dans nos pages. Genre shoot'em up, ce CD comportera les versions arcade et Famicom. Toujours dans le plus pur

Night Striker S

Vampire

Alone In The Dark 2

Ces jeux venu



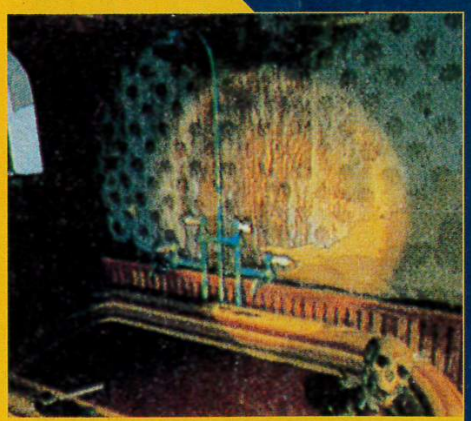
Myst

Ray force

Darius Gaiden

Wing Arms

entièrement du genre film interactif, mais dont l'intérêt semble limité. Dans la lignée des jeux douteux, nous aurons également ***GALE RACER***, cette course de bagnoles, qui s'approche plus de l'arcade que de la simulation. ***YUMEMIKATA*** est de la pointure au-dessus. Ce jeu d'aventure vous entraîne à la recherche d'une jeune fille disparue dans une maison... hantée. Rencontres surnaturelles et mystère seront au rendez-vous. ***GOTHA*** est nettement plus cartésien, puisque c'est un jeu plus wargame et stratégique, dans lequel vous dirigerez une flotte et devrez conquérir une galaxie. ***RAMPO*** est un jeu typiquement jap, puisqu'il est issu du film du même nom. Entièrement constitué d'images digitalisées, Rampo est un jeu d'aventure qui risque de surprendre les joueurs européens. Beaucoup moins qu'***ASTAL***, qui est un jeu de plates-formes/action splendide, mais qui malgré les effets spéciaux inhérents à la console, reste d'un principe assez classique. ***VIRTUAL HYDLIDE*** est une jeu d'aventure en 3D, où vous dirigerez, à travers des forêts étranges et des lieux sordides, un personnage digitalisé. ***BLUE SEED*** est lui aussi un jeu d'aventure, que vous avez pu trouver dans les previews du mois précédent. Tiré de la série d'animation, il reprendra cet univers sous forme de démos animés, qui vous guideront dans l'aventure. ***BUG*** n'est pas une erreur des programmeurs, mais un somptueux jeu de plates-formes, au cours duquel vous évoluerez sur 3 plans, tous magnifiques. Effectuons un petit flash-back en nous replongeant dans l'univers Golden Axe, puisque ce fabuleux hit va être transformé en jeu de baston venant de la Titan, la carte arcade. Jouabilité, beauté et coups spéciaux nous sont annoncés avec ***GOLDEN AXE THE DUEL***. On espère... Tout comme pour ***RIGLORD SAGA***, un jeu de rôles entièrement en 3D, avec textures "en veux-tu en voilà", qui promet d'être un super soft. J'en ai la bave



The 11th Hour

style nippon, signalons l'existence de ***SUSUME ! BAKABONZ***. C'est un puzzle à la Puyo Puyo qui a l'air marrant tout plein, et c'est chez General Entertainment. À propos de puzzle, Compile sort ***PUYO PUYO 2***, qui devrait enchanter les pros du genre. ***ROBOTICA***, d'Acclaim, est le nom européen pour Deadalus, que vous avez pu découvrir dans Mega Force. Inspiré de Wolfenstein ou de Doom, au choix, il se déroule dans un vaisseau ennemi, que vous, dans votre armure de robot, devrez conquérir. ***JIKUTANTEI DD***, est un jeu d'aventure édité par Ascii qui se déroule en Europe avant la deuxième guerre. À bord de la montgolfière Lorelai, vous allez devoir répondre à un épineux problème de vampires. Un jeu d'aventure proche de ***MYST***. ce dernier sera d'ailleurs édité par Sega sur Saturn. Cela devrait être un plaisir de jouer à ce soft d'aventure/réflexion bourré d'énigmes et de lieux mystérieux. Et ce n'est pas tout, car Sega va éditer un nombre de titres gargantuesque. ***WANCHAI CONNECTION***, par exemple, est une aventure policière

Susume! Bakabonz

Gotha

s d'ailleurs

aux lèvres. ***GRAN CHASER***, présent dans ce numéro, est un jeu de courses futuristes en 3D qui, comme toutes les simulations de conduite Sega, possède plusieurs angles de vue. ***SHIN SHINOBI DEN*** marque le grand retour du ninja masqué sur console, et ce n'est pas pour déplaire. De l'action de ce genre sur une console 32 bit, on en redemande ! ***WING ARMS*** est un jeu d'arcade/PC qui verra le jour sur Saturn dans quelque temps. Ce soft est une simulation de combat aérien, qui se déroule sous forme de duels, dans un univers en 3D. Pourvu que les défauts de l'arcade aient été revus ! Et enfin, j'ai gardé le fin du fin pour la fin, pour ne pas rester sur notre faim. Logique donc, de sortir le gratin. Premier futur chef-d'œuvre : ***VIRTUA FIGHTER 2***. Je passe les présentations, pour prier le ciel qu'il arrive vite, et qu'il soit aussi réussi que la borne d'arcade du même nom. Dans la série Virtua, nous découvrirons ***VIRTUA COP***, lui aussi né de l'arcade, et de l'AM#2 Sega. Votre but sera de tirer sur les terroristes qui envahissent la ville. Tout le jeu est bien entendu en 3D, et il pourra même se jouer à deux. Des pistolets infra-rouges sont prévus pour ce soft. Enfin, c'est ***SEGA RALLY CHAMPIONSHIP*** qui devrait nous régaler dans les mois à venir. Cette formidable simulation de rallye (c'est comme le Port-Salut, c'est écrit dessus) de l'AM#3 vous entraînera sur les pistes africaines, les routes corses et je ne sais quel autre pays enchanteur, pour un maximum de plaisir vidéoludique. En attendant, je vais aller m'entraîner à la version arcade. À tchao !

Suïkoenbu

liste des jeux à venir sur SATURN

(liste non exhaustive)

- **ACCLAIM** — *WWF Wrestlemania*, *Batman Forever*, *Alien Trilogy*
- **ALTRON** — *Success Story*
- **ASCII** — *Mah-Jong Ganryûjima*, *Shigishôgi*
- **ATLUS** — *Shin Megami Tensei - Devil Surmener*
- **CAPCOM** — *Darkstalker*
- **CRYSTAL DYNAMIX** — *3D Baseball' 95*, *Blazing Dragons*, *Gex*, *Off-World Interceptor*, *Blood Omen : Legacy of KAIN*, *Solar Eclipse*
- **DATA EAST** — *Creature Shock*, *Dark Legend*, *Dark Sun*, *Defcon 5*
- **DATAM POLYSTAR** — *Petergraph*
- **E. A. VICTOR** — *Mah-Jong Gokuh*
- **E. ARTS** — *Shredfest*, *View Point*, *Wing Commander 3*
- **E. A. SPORT** — *FIFA Soccer'96*, *PGA Tour Golf'96*
- **GAINAX** — *Jinsei No Imi*
- **INTERPLAY** — *Casper*, *Cyberia*, *Descent*
- **KOEI** — *EMIT Volume 1*, *EMIT volume 2*, *Sankokushi 4*, *Shinchô No Yabô*
- **KONAMI** — *Powerful Pro Baseball 95*, *Tokimeki Memorial*, *Twin Bee Puzzle Daruma*
- **NAMCOT** — *Cyber Sled*
- **ORIGIN** — *Prowler*
- **SEGA** — *Great Test Main*
- **SUNSOFT** — *Popoïto Hebereke*
- **VIRGIN INTERACTIVE** — *Hoops !*
- **OCEAN** — *Silver*, *Dawn of Darkness*, *Carnage*
- **ÉDITEUR N.C.** — *Sim City 2000*

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Sashimi avait laissé à ses disciples le moyen de découvrir eux-mêmes leur avenir. Il fallait pour cela vomir des pizzas mélangées à des camemberts au vin, et interpréter la position des restes grâce au livre d'Alain Gillot-Pétré. Ce qui fut fait...

Les magiciens était en plein travail de divination, lorsqu'une rumeur sans cesse grandissante commença à se faire entendre parmi les rangs Schmürziens. Elle devint si présente que bientôt même les praticiens se retournèrent pour voir ce qui se passait. Des nuages orageux tourbillonnaient sauvagement, tandis que des éclairs venaient frapper sporadiquement l'autel provisoire sur lequel se déroulait la cérémonie. L'inquiétude montait et le stress pouvait se lire sur les visages, heu, enfin ce qui sert de tête aux Schmürz. Puis, ce fut l'obscurité complète, totale, globale, le néant, le cauchemar devenu réalité. C'est alors qu'une voix caverneuse venue du ciel se fit entendre...

-" Et vos bulots ? Vous les voulez crus ou bien frits à l'huile de soja ?"

Une main énorme traversa le ciel et se dirigea droit vers les Schmürz, qui avait décidément connu des jours meilleurs. Car les faits étaient là. Un vortex, une brèche dans le continuum espace-temps si vous préférez, avait relié le champ de bataille au frigo de la camionnette du gros Sam, bien connu pour ses "burgers-bulots". Le drame avait déjà commencé, puisqu'une grappe d'une dizaine de Schmürz avait disparu dans le ciel, emportée par la paluche gigantesque. Parmi ce groupe, se trouvait le Grand Sage, et ce qu'il vit en réapparaissant dans la boutique dépassa l'entendement. Le burger-bulots-frites n'était ni plus ni moins que pour Sashimi...

-"Tiens, les Schmürz !" s'écria-t-il...

-"Vous tombez bien, j'ai justement plein de nouveautés pour vous...."

Et, tout en mangeant ses frites sous l'œil inquiet de ses disciples, Sashimi commença à parler...

Theme Park

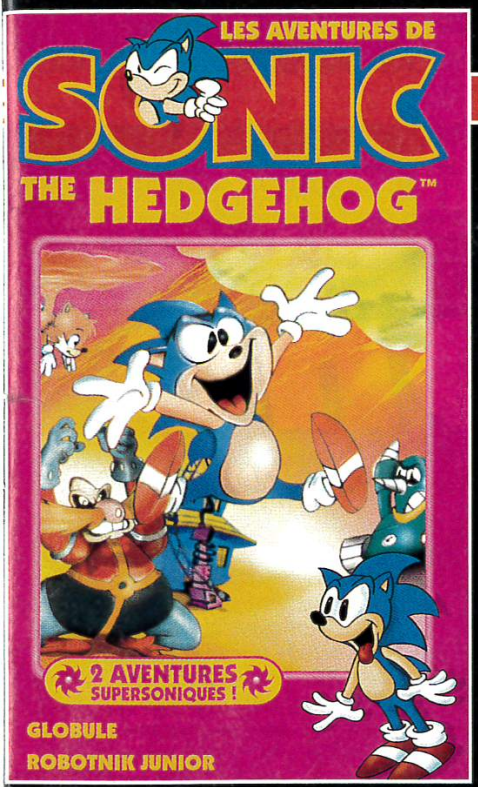
MEGA-CD/SEGA

Créer votre parc d'attractions, celui dont vous aviez toujours rêvé, c'est ce que vous allez pouvoir faire avec Theme Park. Voilà un jeu de réflexion pas aussi simple qu'il n'y paraît car vous devrez aussi être un excellent gestionnaire ! Comment s'en mettre plein les fouilles en attirant le maximum de visiteurs ? Voilà ce que sera votre grande préoccupation... Vous devrez sans cesse être à l'écoute de vos visiteurs pour les rendre heureux et penser aux moindres détails, comme mettre des toilettes pour les besoins quotidiens ! Déjà testé sur MD dans le MF n° 38, la version M-CD vous offrira des musiques et des effets sonores de qualité CD et l'on ne peut que s'en réjouir.

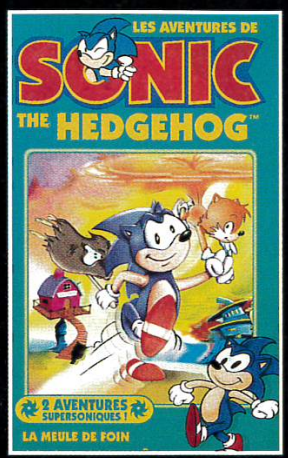
Worms

OCEAN / SATURN / MEGADRIVE

Les Worms sont des êtres étranges venus de nos campagnes et de nos terres et après Shiny Entertainment et son Jim, c'est Ocean qui annonce un nouveau titre comportant des vers de terre. Jeu de plates-formes ? Non. Jeu d'aventure ? Non. Jeu de baston ? Non plus. Worms est une sorte de Lemmings plutôt basé sur l'action. Pouvant se jouer à plusieurs, le but est de ratiboiser ses ennemis. Tenez, justement, l'un des trucs que je préfère, c'est m'approcher d'un ver et, à deux centimètres de sa tronche, déclencher une sorte de Kamehameha et lui en mettre plein la face. Quel régal. Worms est annoncé pour le troisième trimestre de cette année.



Sonic crève l'écran



Vous avez connu Sonic en jeu, vous le connaissez sûrement en dessin animé ! Et de la cartouche, Sonic va passer à la cassette. Eh oui ! Pour pouvoir suivre la vie mouvementée du hérisson supersonique, Sony Music (Département Vidéo) met en vente deux cassettes vidéo de 48 minutes, contenant chacune deux aventures de Sonic. Alors, si vous voulez vous plonger dans la grande bagarre qui oppose Sonic et Tails, son compagnon de toujours, au Dr Robotnik, qui rêve frénétiquement de dominer toute la planète de Moebius, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Les deux premières cassettes contiennent quatre épisodes : "La meule de foin", "Quand Tails s'emmêle", "Globule" et "Robotnik Junior".

Virtua Striker

SEGA / ARCADE / SATURN

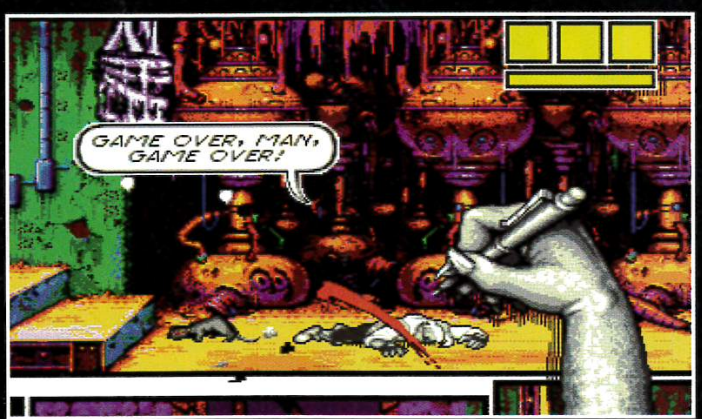
Grâce au reportage de Sashimi sur l'AM # 2 de Sega, nous avons appris que le nouvel Operating System de la Saturn permettrait une conversion quasi immédiate des jeux d'arcade sur la machine 32 bits de la marque. Virtua Striker fera partie de ces titres. Cette simulation de football est tout simplement extraordinaire. Quelques minutes de jeu ont suffi à Sashimi pour être tout retourné. Et pourtant, notre Sashimi national en a vu, des jeux top. Malheureusement et malgré tous ses efforts, il n'a pas pu avoir d'autres informations, notamment sur la date de sortie de ce jeu de foot sur Mega-CD.

Parfois, votre guide apparaît dans un coin de l'écran pour vous donner des indicatons sur les pièges, ou vous signaler qu'un ennemi est dans les parages.

Comix Zone

PREVIEW MEGADRIVE

D'une case à l'autre, des adversaires vous attendent. On a l'impression de changer de niveau à chaque fois.



Si par malheur vous mourez, vous aurez droit à une petite note d'humour. Votre adversaire se fera une grande joie de vous rayer.

New-York 1995. Tranquillement installé dans son meublé, Ketch Turner ne perçoit que très lointainement le lointain orage qui a envahi le ciel de Big Apple. Et pourtant, cet homme, rompu aux phénomènes étranges, aurait dû deviner que quelque chose d'inhabituel se tramait. Ketch est dessinateur.

L'ART EST UNE PRISON

En effet, la passion de Ketch Turner, c'est de dessiner des comics. C'est d'ailleurs ce qui retient toute son attention alors que l'orage gagne toute la ville. Il travaille justement sur une aventure nouvelle, dans laquelle un personnage étrange, aux pouvoirs encore plus étranges, s'empare des esprits. Soudain, un bras le prend à la gorge. Incroyable ! Le bras sort de la feuille griffonnée par Ketch. Surpris, il n'a pas le temps de réagir. Un personnage sort alors de sa table à dessin. "Qui êtes-vous ?"... "Regarde-moi bien", lui répond le personnage. "Pour l'instant, je ne suis qu'une esquisse. Mais bientôt je serai plus. Quand tu seras mort..." C'est à ce moment, que Turner se retrouve dans un tourbillon et qu'il réagit qu'il était dans son propre comics, et que si un jour il voulait revoir son bel appartement, sa ville chérie et sa collection de disque des Blues Brothers, il devrait battre sans plus tarder, avec son rat domestique, l'adversaire qu'il s'était lui-même créé. Sans compter tous les monstres qu'il connaît parfaitement bien, puisqu'ils sont nés de sa plume. Une seule chose reste possible. Partir à l'aventure dans sa BD, qu'il ne parvient plus à reconnaître.

Au fur et à mesure de votre avancée, votre adversaire dessine ses combattants.

UN COMIX TROUPIER ?

Les comics et les jeux vidéo, c'est une longue histoire. D'habitude, il s'agit des aventures des X-Men ou d'un Superman ou d'un Batman seul. Cette fois, c'est uniquement l'esprit Comics qui est présent. et c'est ce qui fait l'originalité de ce beat'em all. Vous allez devoir vous balader de case en case et affronter au fur et à mesure les ennemis que votre adversaire dessine. Parmi les cinq mondes que vous allez visiter contre votre gré, bien des ennemis vous attendent. Et tous vous réservent de belles surprises. Votre rat domestique, votre contact (la jeune femme du début) et les objets que vous trouverez au fur et à mesure des cases vous seront d'une grande aide. Et votre agilité au combat, vous sera indispensable. Et pour finir, sachez que vous aurez une ou deux petites énigmes faciles à résoudre.

ÉDITEUR : SEGA
DISPO :SEPTEMBRE 95

**Tu souhaites nous poser des questions ?
Interroge Schmürz et la rédaction sur le**

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *RED

HandBall World ChampionShip

Blonds décolorés aux J.O. de Barcelone en 92, coiffures artistiques en Islande en 95... Et aux J.O. d'Atlanta en 96 ?

Non, ce qui vaut au handball cette page, ce n'est pas la sortie d'un jeu qui lui serait dédié sur Saturn... C'est tout simplement un hommage qu'il nous faut rendre à l'équipe de France de handball pour son titre de championne du monde, car c'est tout de même un événement majeur. Là où vous allez vous réjouir, c'est lorsque vous saurez que nos dignes représentants sont aussi, pour beaucoup d'entre eux, des joueurs sur jeux vidéo. Et c'est à ce titre que nous avons eu l'honneur de recevoir deux membres de cette fabuleuse équipe à la rédaction : Éric Quintin, possesseur d'une MD et d'un M-CD, et Philippe Gardant, alias "Boule", heureux possesseur d'un Mac avec CD-Rom et d'un CD-I.

LE RETOUR DES BRONZÉS

Surnommés les Bronzés après les J.O. de Barcelone en 1992 et leur médaille de bronze, ils ont frappé très fort dans ce championnat du monde, et ont ainsi clôturé un palmarès bien rempli : médaillés de Bronze aux J.O., vice-champions du monde en 1993, champions du Monde en 95. Sans compter que nos deux visiteurs ont été Champions d'Europe, Champions de France et vainqueurs de la Coupe de France avec leur club, l'O.M. Vitrolles. D'ailleurs, en ce jour de juin, ils étaient accompagnés de deux autres joueurs marseillais, à savoir Pacha et Philippe. Et s'ils connaissent bien le hand, ils ne sont pas non plus manchots en jeux vidéo ! Nous leur avons donc présenté les nouveautés Saturn. "Nous connaissons déjà les grands softs, tels Daytona USA, Virtua Fighter ou encore Sega Rally, puisque nous y jouions sur arcade en Islande" *(NDLR : lieu du championnat mondial)*, nous déclaraient Éric et Boule. Après un affrontement sur Virtua Fighter, et quelques tours de circuits avec Daytona USA, nous avons décidé d'affronter ces commandos handballeurs sur un jeu qu'ils connaissaient bien, et que nous apprécions nous-mêmes : Micro Machines 2 sur Megadrive, de Codemasters. Au bout de quelques courses (et quelques défaites) contre les champions, il nous apparaissait évident que la manette leur était aussi familière que le ballon. À ce propos, nos bronzés nationaux ont une requête à exprimer : "Pourquoi n'y a-t-il pas de jeu de hand sur console ? On fait bien du rugby, et c'est aussi difficile à faire que du hand !" Entièrement d'accord ! Le seul jeu de hand à avoir vu le jour tournait sur la Markint-4, une console venue de nulle part, et repartie nulle part, il y a plus de 15 ans. Alors, messieurs les éditeurs, qu'est-ce qu'on attend ? En plus, le hand est le deuxième sport scolaire, et son succès chez les jeunes n'est plus à démontrer ! Le hand est un sport qui plaît. D'ailleurs, à l'initiative de l'ailier de l'équipe de France, Éric Quintin, un tournoi de hand des plages vient d'être créé. C'est le "Sandball", qui aura lieu à Martigues-la-Couronne (Bouches-du-Rhône) le 1er juillet, et à Montalivet, en Gironde, du 4 au 9 juillet. Alors si vous êtes dans le coin, allez vite y faire un tour, car de nombreux joueurs de l'équipe de France y seront. Vous ne regretterez pas le déplacement, et peut-être aurez-vous, comme nous, la chance de passer un moment avec eux ?

Philippe Juliard de l'O.M. Vitrolles au premier plan, et Éric Quintin en arrière-plan : une équipe qui gagne sur Micro Machines 2, un de leurs jeux fétiches.

Boule, pivot de l'équipe de France, testeur officiel de Daytona USA sur Saturn !

Devinez lequel n'est pas champion du monde ?

Cocoricoo !!

On y est allés, on s'est éclatés...

À l'occasion de la sortie mondiale du jeu Fever Pitch Soccer sur Super Nintendo et sur Megadrive, US Gold, la société anglaise de Birmingham a invité les membres de notre brillante rédaction à participer à une petite compétition de football. Dans l'antre du football français le Parc Des Princes, sur des commentaires de Thierry Roland et de Pascal Praut !

Mercredi 31 mai 1995, rédaction de Mega Force. Rassemblé dans notre salle de réunion. Le Capitaine Laurent Cotillon, roi de la fête par excellence, motive ses joueurs. Feutre indélébile à la main, devant un tableau qui n'était pas encore noir, il met au point une stratégie d'attaque comme les pros, les vrais. Motivé comme pas deux, notre capitaine tint a peu près ce langage : "Voilà, les mecs. Demain c'est le grand jour et on va leur montrer qu'on en a. Toi, Manu, t'as une super frappe de balle et un peu graisse superflue, tu reste à l'avant pour marquer un max. Le Chef des Nains, avec sa pointe de vitesse, sera sur les ailes pour te reflier des ballons. Benji, Nyarlatoteph et moi-même nous te soutiendrons au milieu du terrain. Destroy, Francis, MK et Pascal seront en défense et Al-1 sera dans les cages. Chacun tient son poste, ne les lâchez pas d'une semelle et l'US Gold Cup 1995 sera nôtre".

Jeudi 1er juin 1995. 9 heures du mat'. Une heure et demie avant le début du match, nos visages étaient fermés, notre concentration était à son maximum lorsque nous franchissons les barrières du Parc Des Princes. On savait qu'Yves Heribert, le big boss d'US Gold était là, ainsi que Thierry Roland et Pascal Praut. Nous n'avions pas droit à un faux pas, nous n'avions pas le droit de décevoir.

10 heures du mat'. Dans les vestiaires du Parc Des Princes. Notre capitaine nous donne les dernières directives avec un seul but, celui d'en marquer le plus possible.

10 heures 30. Devant nous la pelouse du Parc Des Princes, verte et belle. Notre cœur battait à cent à l'heure. Nous entrons sur le terrain en petite foulée, telles de véritables vedettes !

10 heures 35. Après les photos officielles traditionnelles. Le coup de sifflet de la première demi-finale est donné par l'arbitre, lui aussi tout aussi officiel que les photos. Après une fantastique action où Destroy passa la balle à Pascal qui, d'un magistral coup d'œil, vit Manu démarquer, ce dernier planta une cacahuète digne de notre JPP national. 1-0, on tenait le bon bout. 10 minutes plus tard, c'était l'extase la plus complète lorsque les Striker (c'est nous) marquèrent un second but. 2-0. Tout le monde pensait que l'affaire serait dans le sac, surtout que nous étions à deux minutes de la fin du match. C'est alors que ce crapaud d'arbitre -dans ce genre de circonstances, les arbitres sont toujours des crapauds- siffla un penalty, bien sûr complètement imaginaire. 2-1. La qualification était toujours pour nous. Sur l'engagement, un type qui ressemblait comme deux gouttes deux à Ginola surgit du rond central, piqua la balle dans les pieds de Julien et décocha une cacahuète que même le meilleur gardien de but du monde n'aurait pas pu arrêter, alors AL-1, je ne vous raconte pas. 2-2. C'était la catastrophe. Je passe les détails et ceux d'entre nous qui ont raté les tirs au buts, que la honte s'abatte sur leurs épaules (hein, Laurent !), pour dire que finalement on s'est fait éliminer de cette belle coupe de l'US Gold. Ça y est, le tableau est noir !

12 heures. Après un repas bien mérité. Nous étions bons pour jouer la finale des perdants, commentée, elle, par Thierry Roland.

12 heures 30. Le coup sifflet de l'arbitre retentit dans tout le Parc réchauffé par une chaude ambiance et par un public qui ne cessait de nous encourager. Nous étions les plus sympas de tous les joueurs et donnions bien volontiers, même en plein milieu du match, des autographes à toutes nos admiratrices (les "teurs" étaient moins nombreux). Du coup, on s'est fait ridiculiser 3-1 et nous étions bons pour la dernière place.

4 heures. Après la finale que nous regardions de la tribune des braves -c'est la tribune, où Chirac il pose ses fesses pendant les matchs officiels- on a bu des coups, on a discuté de Fever Pitch, et on est rentrés le cœur gros d'avoir paumé.

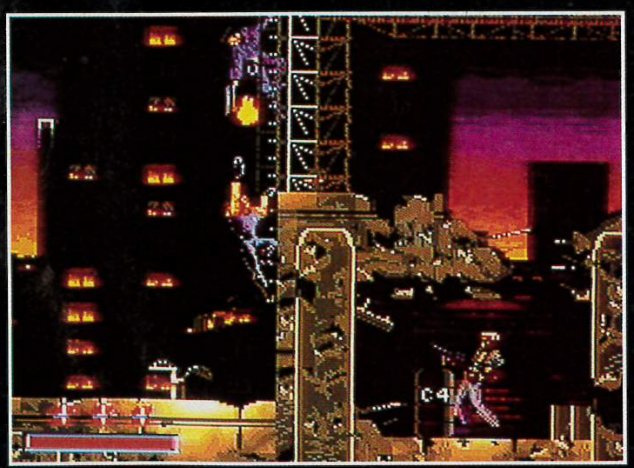
Voilà ce que nous pouvions dire de manière on ne peut plus objective sur cette fabuleuse journée de football au Parc Des Princes à l'occasion de la sortie mondiale de Fever Pitch Soccer sur Super Nintendo et sur Megadrive. Ah ouais, avant de vous quitter, j'aimerais ici remercier chaleureusement toute l'équipe d'US Gold qui nous a fait passer une des meilleures journées de notre vie. Et putain, quel souvenir !

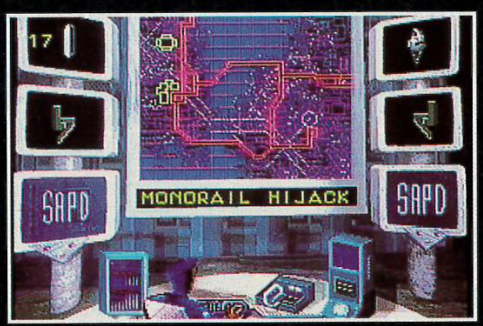
Brèves du "Tokyo Toy Show 95"

Début juin s'est déroulé à Tokyo le "Toy Show 95", la version 95 du salon annuel du jouet au Japon. Malheureusement, si ce salon a déclenché le rêve chez les petits enfants grâce aux nouveaux jouets présentés, les amateurs de jeux vidéo sont restés sur leur faim. Cependant, il est vrai que Sega avait cette fois-ci un énorme stand digne de celui de l'E3 ou de l'Electronic Show de Los Angeles. Au programme de ce stand : des démos de Virtua Fighter 2 Saturn, Virtua Cop Saturn et la One Million Campaign Box. Cette dernière devrait être mise en vente le 16 juin et comprendra les trois pads pour la Saturn (paddle normal, le volant Daytona et la souris), ainsi que Virtua Fighter Remix, une version graphiquement améliorée de Virtua Fighter Saturn. Le prix : 34.800 yens soit environ 1.800 francs. VF Remix seul sera, lui, vendu à 3.400 yens (170 F) à partir du 14 juillet. Au passage, sachez en dernière minute que Sega décide de sortir une nouvelle Saturn, "allégée", et dont le prix sera lui aussi "allégé" puisqu'il sera de 34.800 yens (1.800 F) au lieu de l'actuel 39.800 yens (2.000 F). Cette Saturn sortirait après la One Million Campaign, c'est-à-dire fin juillet. Cette campagne promotionnelle fait suite au million de Saturn vendu en 6 mois ("Le Million ! Le Million !"...). Voilà, c'est tout pour cette brève !...

Demolition Man

PREVIEW/MEGADRIVE





C'est l'histoire d'un mec qui doit déglinguer tous les méchants et sauver la planète. Voilà, en bref, comment Coluche aurait résumé le scénario de Demolition Man. Plus précisément, vous allez devoir incarner John Spartan, un flic de Los Angeles qui, en 2032, va cavaler après un dangereux criminel : Simon Phoenix. Celui-ci va en effet tenter de mettre à feu et à sang le monde de paix dans lequel il se trouve. Et bien évidemment, ce sera à vous de l'en empêcher.

Tiré du film mettant en scène Sylvester Stallone lui-même, ce soft d'Acclaim va vous donner de l'action à volonté à travers 10 niveaux. Et pour varier les plaisirs, les niveaux utiliseront des scènes classiques avec scrolling, comme dans Judge Dredd, alternées avec des séquences de jeu version perspective 360°, comme dans True Lies. Nous aurons rendez-vous avec Stallone dans le prochain Zapping.

ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPO : AOUT 95

TELEX

DESTROY EST UN CON

Dans la série, J'm Destroy est un rigolo doublé d'un abruti, on en a une bien bonne. Ce charmant jeune homme a vendu sa belle bagnole avec tout plein de chevaux sous le capot pour soi-disant récupérer des thunes. Il vient en effet de déménager. Or, cet espèce de gnome vient de nous apprendre qu'il a acheté plus cher une voiture moins performante que celle qu'il possédait au préalable. Moralité, si vous désirez vendre cher des trucs pourris, vous pourrez toujours téléphoner à la rédaction et demander à parler à Destroy, peut-être bien qu'il vous fera gagner un peu de pognon. Sacré Destroy !

COUP DE GUEULE

C'est ainsi, oui bien là et nulle part ailleurs que nous avions envie de pousser un coup de gueule. Alors voilà, on pousse notre coup de gueule. Ouf, ça fait du bien !

TIME WARNER

La filiale française du groupe mondial Time Warner vient de fermer ses portes. Du coup, nous restons dans l'expectative quant à une quelconque distribution des produits Time Warner Interactive en France et notamment leur plus gros titre : Primal Rage.

CAPCOM PERSÉVÈRE

Alors que sur les nouvelles machines l'heure est à la trois dimensions, Capcom persévère dans des jeux de baston en 2D. Le prochain en date sera Street Fighter : The Movie. Ceci étant, on ne s'étonnera pas de la baisse énorme du chiffre d'affaires de la société d'Asaka.

SEGA S'ENVOLE

La société d'Haneda vient de communiquer ses espoirs de vente pour la fin de l'année pour le dernier produit, la Saturn. C'est ainsi que l'on apprend que Sega espère vendre pas moins de 2 millions 600000 machines jusqu'au mois de mars, date de clôture de son exercice comptable. MegaForce tient de même à rappeler que Sega a déjà vendu au Japon plus d'un million de Saturn. Conclusion : il n'en reste plus qu'un million 600000 à faire.

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

Pas de jeu d'aventure sans énigmes. En voilà une qui n'est sûrement pas trop difficile. Mais n'allez pas croire que je vais vous donner la réponse. Y'a pas marqué Armée du Salut.

Pour glaner des indices et des informations sur vos ennemis ou sur votre aventure, n'hésitez pas à dialoguer avec les autochtones. En plus, vous pouvez faire un tour au bistrot du coin.

Light Crusa

PREVIEW MEGADRIVE

Voilà un jeu qui risque de faire énormément de bruit. Annoncé au Japon comme le meilleur jeu d'aventure que la Megadrive ait connu, mais aussi comme le plus beau, Light Crusader risque tout simplement d'être LE meilleur jeu sur Megadrive. Ça, c'est pour les rumeurs et les "on dit". Cela dit, on allumant la console, il est vrai que la surprise est déjà de taille, même si le jeu n'est pas entièrement fini. Et je vais faire quelque chose qui ne se fait pas dans une preview. Dire tout simplement que ce jeu sent bon.

À LA LANDSTALKER

David est un jeune chevalier. De la race de ceux que l'on appelle "sans peur et sans reproches". Depuis des années, il parcourt le monde et effectue croisade sur croisade contre les royaumes féroces qui ne souhaitent qu'une chose : conquérir le monde. C'est après une des ses victoires que nous retrouvons David. Las de parcourir la planète de long en large, il ne rêve que d'une chose : prendre un repos qu'il a bien mérité, et mettre son épée au service de son roi, le Roi Frederick. C'est dans cet esprit qu'il a donc repris la route de son domicile. Mais après une halte dans un royaume ami, il s'entend dire que tout n'irait pas au mieux chez lui, c'est-à-dire à Green Rod. Inquiet pour son peuple, il s'empresse donc de regagner la ville. Arrivé sur place, il renifle vite l'ambiance qui y règne, et s'aperçoit rapidement que quelque chose ne tourne pas rond. Rendu au palais royal, il est accueillli par le Roi Frederick, qui lui apprend que de nombreux villageois et villageoises ont disparu. Et bien entendu, personne ne peut savoir ce qui a pu se dérouler. Tout ce que l'on sait, c'est que des événements étranges auraient eu lieu dans le cimetière. Un bien maigre indice. Après avoir réfléchi quelques secondes, David accepte la mission, et se met donc à la recherche de ses compa-

Digne de Star Trek, vous pourrez voyager d'un niveau à l'autre grâce à ce téléporteur. Pratique.

Tu souhaites revendre ton ancienne console ?
Passe une Petite Annonce Gratuite sur le
3615 MEGA FORCE
MOT-CLÉ *PA

Comme dans notre bon vieux Landstalker, il y a des épreuves d'agilité, qui ne sont pas toujours évidentes avec la 3D iso.

Ce lieu sordide cache bien des mystères. À vous de les résoudre, sinon, c'est là que vous finirez.

der

Héros du jour, vous allez devoir délivrer les villageois qui ont disparu.

Voilà la cour royale du Roi Frederick, qui vous confiera votre mission.

de Landstalker, la merveilleuse référence de jeu d'aventure sur Megadrive. Entièrement en 3D isométrique, ce qui promet quelques crises de nerfs pour passer certaines plates-formes, le personnage peut se déplacer dans n'importe quelle direction, et non pas droite, bas, haut, gauche. Cela lui laisse donc une grande liberté de mouvement, en théorie, pour les combats. Espérons que le résultat sera en accord avec la théorie. Outre cette petite considération technique, Light Crusader proposera au joueur tout ce qui fait le charme de ce genre de jeu, et où l'on se prend pour un chevalier l'espace de quelques heures ; énigmes, labyrinthes, combats seront donc présents à tout va. Tout autant que la magie. Vous possèderez pour votre aventure quatre sorts, qui une fois combinés peuvent donner quelques phénomènes amusants, mais surtout pratiques. Un peu à la manière de Soleil avec les animaux. Et je ne vous parle pas du nombre de gens avec qui vous aurez à parler pour avoir des indices, ou encore des endroits, maisons et grottes que vous aurez à fouiller de fond en comble. Bref, tout ça fleure bon le St Albray. Landstalker aurait-il trouvé un maître ? Réponse dans le prochain zapping !

triotes. Voilà pour le scénario. Avouons que les choses auraient pu partir plus mal.

LES INGRÉDIENTS QUI FONT DE BONNES RECETTES

Pour être franc avec vous, Light Crusader part avec de nombreux atouts, dont certains sautent aux yeux. Je parle précisément des graphismes, qui comme vous pouvez le constater, flashent particulièrement, et changent radicalement d'un jeu comme Soleil, toute considération d'intérêt à part. Particulièrement détaillés, les décors et les personnages font déjà de ce soft un jeu particulier. Côté jeu, on peut dire de celui-ci qu'il s'est largement inspiré

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 95

Les monstres en tout genre vous attendent de pied ferme. Et ils ne sont pas du genre à se laisser abattre d'un seul coup d'épée.

TELEX

THE CROW ENFIN PIXELLISÉ !

The Crow : City of Angels, second volet de la saga The Crow, sera le premier épisode du jeu tiré du film dont le rôle principal est tenu par Vincent Pérez (La Reine Margot, Indochine). Blockbuster lors de sa sortie aux Etats-unis, c'est Acclaim, en association avec Pressman, qui est chargé de la réalisation du jeu vidéo. Le film ayant rapporté plus de 100 millions au box office dans le monde entier, Robert Holmes, Président d'Acclaim, espère lui aussi, et sa société, par la même occasion se faire encore plus de pépètes.

L'ARCADE ACCLAIMÉE

Dans la poursuite de son développement, la société Acclaim a annoncé l'arrivée prochaine sur le marché de l'arcade d'un nouveau système de compression de données audio qui permettra à la société d'obtenir dans ses futures bornes d'arcade un son de la qualité de celui d'un CD, mais sans CD. Le premier jeu de la série à voir le jour utilisant cette technique ne sera rien d'autre que Batman Forever dont une preview est présentée (sur 16 bits) dans ce numéro.

DAEDALUS-ROBOTICA

Rebaptisé pour l'occasion Robotica, Daedalus en version japonaise sera le premier jeu d'Acclaim à être disponible sur Saturn dans le courant de l'été. Son prix de vente devrait être de l'ordre de 449 F, comme la plupart des jeux sur ce format.

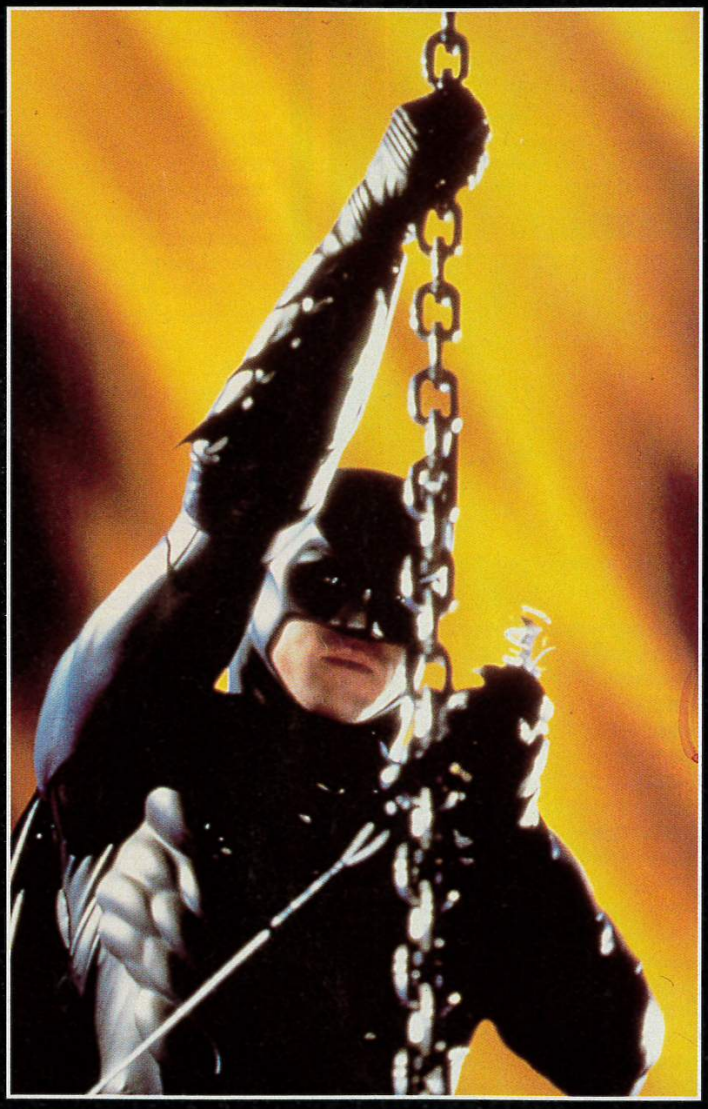
SEGA FUN

Pas de vacances pour la Game Gear cet été ! Bien au contraire, la console portable de Sega sera fortement présente avec une configuration Game Gear Fun. Au prix de 799 francs, elle comprendra, en plus de la console, deux jeux Sonic et Columns, un AC Adaptor, qui permet de brancher la Game Gear sur secteur et un sac banane, conçu pour emporter toujours sa console sur soi. Cette offre sera annoncée par une campagne média fun et dynamique, réalisée une nouvelle fois par l'agence MacCann Paris. De plus, une opération destinée aux consommateurs permettra à chacun de recevoir gratuitement un jeu gratuit pour deux cartouches Game Gear achetées parmi les dix meilleurs titres Game Gear.

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • U

Batma



PREVIEW/MEGADRIVE

Star inconstestée et inconstestable en bande dessinée, en dessin animé ou au cinéma, Batman, l'homme chauve-souris, justicier masqué par excellence, arrive très prochainement sur notre console 16 bits préférée et ce n'est pas un mal. Développé -à la manière de Donkey Kong Country, sur Super Nintendo, qui de l'avis de tous est une référence en la matière- entièrement sur des stations de travail de Silicon Graphics, ce jeu de plates-formes classique, devrait cependant susciter un intérêt important tant sa réalisation semble irréprochable et surprenante. Let's Bat...

L'HISTOIRE

Harvey "Two Face" Kent s'est échappé de l'asile pour fous dégénérés et crétins congénitaux, Arkham de Gotham City, dans lequel il était enfermé pendant de longues années. Du coup, ce cher camarade, que je ne tutoierai pas, n'ayant pas eu la chance de partager sa table, a décidé de se venger et, lorsqu'il apprend qu'un ancien employé de Bruce Wayne, Edward Nygma (the Riddler) a inventé une machine à bouffer les cerveaux, il décide de s'en faire un allié pour lutter contre Batman et par conséquent contre l'ancien employeur de The Riddler. Sans le savoir, les hommes ainsi réunis auront le même homme à abattre, Batman ou Bruce Wayne, c'est selon les goûts. Ensemble, grâce à la machine de Riddler, ils voleront les "cerveaux" de Gotham City et essayeront de discréditer Batman aux yeux de ses concitoyens. Mais, bien sûr, la chauve-souris ne l'entendra pas de cette oreille et déjouera les plans de ces deux nouveaux ennemis, qui semblaient pourtant bien partis dans leur entreprise de déstabilisation et de destruction.

LE JEU

Comme bien souvent, pour ne pas dire toujours, dans les adaptations de film, le jeu Batman Forever suivra pratiquement à la lettre les pas de Batman et de Robin luttant contre The Riddler et Two-Face dans le film. L'action du jeu commence donc dans l'asile de fous, tarés, psycho-

Tous les personnages de Batman Forever ont été digitalisés à partir de personnages réels pour une meilleure animation.

Dans ce combat de chauve-souris à homme, la lutte va être chaude.

Des centaines et des centaines d'astuces sur le

3615 MEGA FORCE

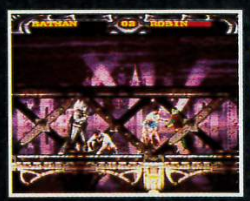
MOT-CLÉ *AST

n Forever

pathes de la tronche et du reste dans lequel est enfermé Two-Face. En s'enfuyant de son lieu de captivité, Two-Face a également libéré une horde sauvage d'internés contre laquelle Batman et Robin devront se battre. L'action s'annonce comme furieuse dans les couloirs de l'asile qui s'avère être un véritable labyrinthe rempli de pièges et d'ennemis en tout genre et surtout de fous tarés de la tronche et du reste. Au cours du second niveau, Two-face qui est parvenu à déjouer la vigilance de nos deux compères arrive dans une banque. Une fois les lieux investis, Two-Face prend des otages qu'il faudrait bien évidemment libérer au plus vite, mais pour se faire vous devrez parcouvrir les vingt-deux étages de cette banque, véritable coffre-fort à elle toute seule. De suite en suite, de bagarre en baston, de bonus en options permettant de récupérer de nouvelles armes ou des vies supplémentaires, Batman aura à affronter en tout et pour tout pas moins de huit niveaux, qui outre l'asile, la banque, l'emmèneront, sur la piste d'un cirque dans un dépot, dans un hôtel de luxe, dans une station de métro désafectée, au cœur du refuge de Bruce Wayne pour enfin se terminer sur l'île de Claw où Batman et son fidèle partenaire se retrouveront dans un cauchemar holographique. Ne me demandez pas ce que c'est pour l'instant je n'en ai pas encore la moindre idée ! Bref, tout cela pour dire, que Batman Forever semble être dans son contenu particulièrement riche, d'autant que 24 mégabits de cartouches ROM ont été nécessaires pour la réalisation entière de ce jeu.

ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPO : SEPTEMBRE

Dans le métro de Gotham City, les affaires de Batman ne s'amélioreront guère !



La pénombre et les effets de lumière ont été merveilleusement calculés par les stations de travail Silicon Gaphics.

Contre un adversaire, Batman a déjà du mal à gagner, mais lorsqu'ils sont plusieurs, l'embrouille prend toute sa dimension !

Tiens, voilà, le monde complètement psyché de Batman Forever. Mais où sont donc passés les champignons, hallucinogènes, bien sûr !

Attention le combat va commencer. Ça va être chaud, ça va être dur, ça va être cinglant !

Au cirque, certaines techniques de combat des adversaires de Batman ou de Robin seront parfois très spectaculaires.

Les projecteurs éclairent la star. Ne vous faites pas bronzer trop longtemps, les otages ont besoin de vous !

TELEX

SEGA SPORT S'AFFICHE

Pour soutenir sa gamme de jeux de sport durant l'été, Sega met en place un dispositif publi-promotionnel puissant et original. Tout d'abord, un grand jeu-concours, destiné aux consommateurs, avec, à gagner, des places pour l'Open Mac Donald's de basket à Londres, le Super Cross de Paris-Bercy, ou des ballons de football.

Ensuite, une campagne de publicité presse sportive durant le mois de juin, avec des insertions dans l'Equipe, l'Equipe Magazine, Onze Mondial et Tennis Magazine. La création, très originale, est la première réalisée pour Sega par sa nouvelle agence : McCann Paris.

L'action promotionnelle est également déclinée auprès des distributeurs qui peuvent, par un bon de commande spécial, gagner des produits gratuits. La mise en avant de la gamme Sega Sports est effectuée de manière événementielle, avec un stickage spécifique des produits et des box palettes créés pour l'occasion. Enfin, Sega complète ce dispositif avec deux partenariats. L'un avec l'émission jeu Pizarollo sur Canal +, qui permet de gagner des consoles Megadrive et des jeux de sport ; l'autre en étant partenaire durant tout l'été du Snake Board Tour, le nouveau sport qui "monte".

Rappelons que plus de 60 jeux de sport pour les consoles Sega sont déjà sortis dans plus de dix catégories différentes, tous avec de grandes licences officielles (NBA, FIFA, ATP...). Par ailleurs, les dernières nouveautés sont : ATP Tout, NBA Action'95, Striker sur Megadrive et Golf 36 Great Holes et Motocross Championship sur Megadrive 32X.

BATMAN FOREVER SUR LE NET

Si vous êtes équipé d'un PC et si vous êtes abonné à Internet, vous pourrez avoir toutes les informations sur la dernières super production de Warner : Batman Forever. Pour tout découvrir sur Gotham City, allez faire un tour du côté de http://batmanforever.com. Si vous n'avez pas de PC, vous pouvez toujours vous régaler en matant notre superbe preview !

Lunar

PREVIEW SATURN

Pendant les combats, il vous sera possible de laisser la console gérer elle-même les actions des compagnons du héros. Un système semi-automatique de combat, en somme.

Des graphismes d'une finesse digne d'une Saturn. Nous ne sommes qu'à 20% du développement. Cela promet !

Le voili, le valoi, le vila, le voilà, sur Saturn, Lu, lu, lu... Luuuuuunar !! Oui, nous ne rêvons pas, mes frères. Scoop d'entre les scoops, les fans de ce jeu de rôle sur Mega-CD peuvent se procurer dorénavant la Saturn, s'ils veulent du jeu de rôle. Lunar est là... et ce n'est pas pour tout de suite mais bon, l'info est là ! Sus à la suite.

LUUUUUUUNAR !

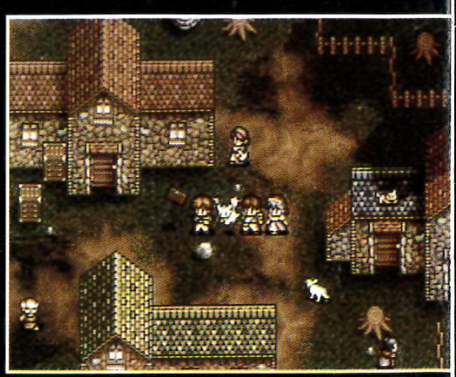
Lunar vient directement de Lunar The Silverstar, ce jeu qui sévit il y a de cela quelques temps sur Mega-CD, Game Arts en étant l'éditeur. Certes, vous devez mieux connaître le deuxième épisode dudit jeu, je veux bien entendu parler du plus que merveilleux Lunar Eternel Blue. Bon, Lunar tout court sur Saturn reprend Lunar The Silverstar pour base et non Eternel Blue. Cependant, d'après les programmeurs de Kadokawa Shoten, Lunar, s'il est la suite de The Silverstar, reprend également un peu d'Eternel Blue. Bref, Lunar est un peu des deux, quoi ! Cependant rassurez-vous, Lunar est en fait ni The Silverstar ni Eternel Blue version Saturn. C'est bien à un jeu complètement nouveau auquel nous aurons droit. Au passage, si vous n'avez rien compris à ce que je viens d'écrire, rendez-vous à l'asile. J'y serai aussi parce que je n'arrive pas à me relire moi-même ! J'aime bien les casse-tête chinois, mais étant japonais, je n'y capte généralement que dalle !

LUUUUUUUNAR !

Kadokawa Shoten oblige, la liste des personnes ayant participé au développement de Lunar est impressionnante. Parmi elles, le groupe de travail ayant réalisé l'Animé Silent Moebius que les amateurs d'Anime connaissent bien. Ce sont eux qui se sont occupés du scénario et si celui-ci est aussi tordu et captivant que celui de Silent, il va y avoir des nuits blanches de jeu au tournant, c'est moi qui vous l'dis. Ensuite, la personne s'occupant du "design" des persos n'est autre que le dessinateur de Media The Mysterious Sea. Cet Anime doit être méconnu en France, mais sachez qu'il est considéré au Japon au même niveau de qualité que Porco Rosso, Tonari No Totoro et Akira. D'ailleurs, si vous ne le savez pas, Kadokawa Shoten est la boîte créatrice d'Akira, et les personnes précédemment citées travaillent dans cette société. Pas étonnant ! Enfin, les programmeurs sont ceux qui sont à l'origine de la série des Aretha sur Super Famicom. Du beau monde donc, pour un jeu de rôles qui devrait cartonner. Mince ! J'ai plus de place. C'est pas grave puisque Lunar version Saturn est prévu pour le mois de janvier 1996. En attendant, lisez donc les légendes et lookez les photos, ce ne seront pas les dernières, je vous le promets !

ÉDITEUR :
KADOKAWA SHOTEN
DISPO : JANVIER 96

Le nombre de compagnons dont vous disposerez au départ sera de trois. Ici, le village natal du héros, répondant au nom de Bourg.



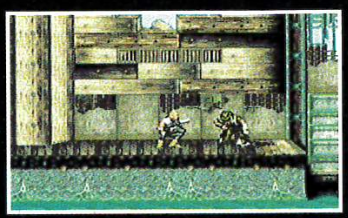
Death Race

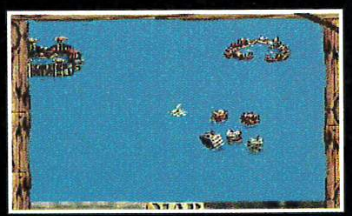
OCEAN / SATURN

Aucun problème quant au contenu de cette production, le titre parle de lui-même. Face à vos adversaires, il faudra être le meilleur pour gagner les courses auxquelles vous avez décidé de participer. Réalisés de main de maître par les équipes de développement d'Ocean, tous les graphismes de Death Race ont été réalisés sur Silicon (les images). Du coup, il est possible que sur Saturn le jeu soit un poil moins beau. Mais ne nous avançons pas trop, l'histoire nous le dira lorsque ce jeu sera plus avancé.

Water World

OCEAN / MEGADRIVE





Tiré de l'un des plus grands films de cette fin d'année (enfin, aux dires de tous et notamment de la presse cinéma), Water World avec Kevin Costner compte l'histoire d'une bande de rescapés d'un raz-de-marée qui, pour vivre, n'ont plus que quelques îles habitables. Tout se passerait parfaitement, si parmi les rescapés de ce cataclysme quelques âmes malveillantes ne voulaient vivre sur les îles des autres. Du coup, le héros, le beau Kevin se fâche. Water-World, le jeu, nous conte l'histoire de cette fable en mélangeant subtilement action, plates-formes, tir avec un zeste d'aventure.

Ghen War

SEGA / SATURN

Dans un monde post-apocalyptique, vous êtes le dernier espoir de la race humaine... Seul, livré à vous-même, vous devrez terrasser l'ennemi où qu'il se cache. Jeu d'action et de tir en trois dimensions, Ghen War n'est pour l'instant annoncé qu'aux States. Mega-Force reste cependant sur le coup, pour vous informer sur une quelconque commercialisation de ce titre en France.

TELEX

APRES LA SATURN : LA MERCURE

La Mercure serait le projet encore secret de la société Sega et de sa nouvelle machine en cours de développement, basée sur une technologie 64 bits. Rassurez-vous, cette console n'est pas prête de sortir.

SONY C'EST FINI

Après avoir distribué des titres comme Mickey Mania ou Pitfall, le groupe Sony France ne distribuera plus de produits Sega. Etant, avec la PlayStation, concurrent principal de Sega, on comprendra parfaitement que la marque ne désire plus supporter leur produit.

OCEAN PLONGE POUR WATERWORLD

Vous avez déjà entendu parler, dans nos pages, de Water World, puisque cela devrait être un titre Saturn. Vous savez sûrement que ce jeu sera extrait du film du même nom, et qu'il est produit et interprété par Kevin Costner. Mais connaissez-vous le prix de ce film ? Il aura coûté 180 millions de dollars (environ 800 millions de francs), ce qui en fait le film le plus cher de l'histoire du cinéma. Il faut dire que le tournage a été mouvementé, puisque les décors ont coulé, et que le metteur en scène a été renvoyé par l'acteur de "Robin des Bois". On comprend, pour rattraper le coup, qu'il ait souhaité vendre un maximum sa licence...

LA SATURN EN BAISSE

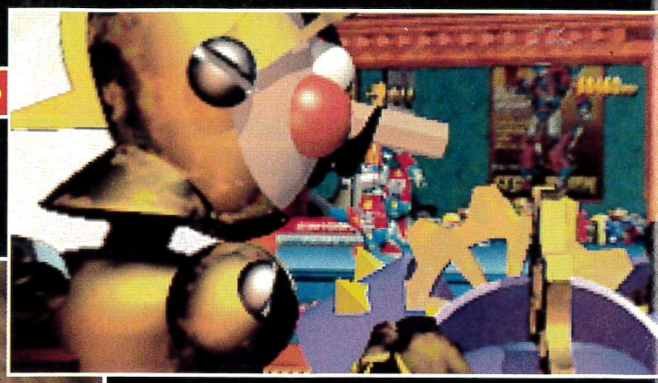
Il semblerait que le prix de la Saturn, en vente actuellement aux Etats-Unis pour 499 dollars (environ 2000 francs), soit révisé très prochainement à la baisse. En fait, afin de contrecarrer l'arrivée prochaine de la Sony Playstation Outre-Atlantique, il semblerait que cette baisse soit imminente, c'est-à-dire dès la rentrée 1995. Attendons de voir...

LA MEGADRIVE CONSOLE DE L'ANNEE

Malgré tout ce que l'on pourra dire ou penser, la Megadrive sera cette année encore la console de salon la plus vendue en France à Noël prochain. Ça, c'est mon petit doigt qui me l'a dit !

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

JAPAN •

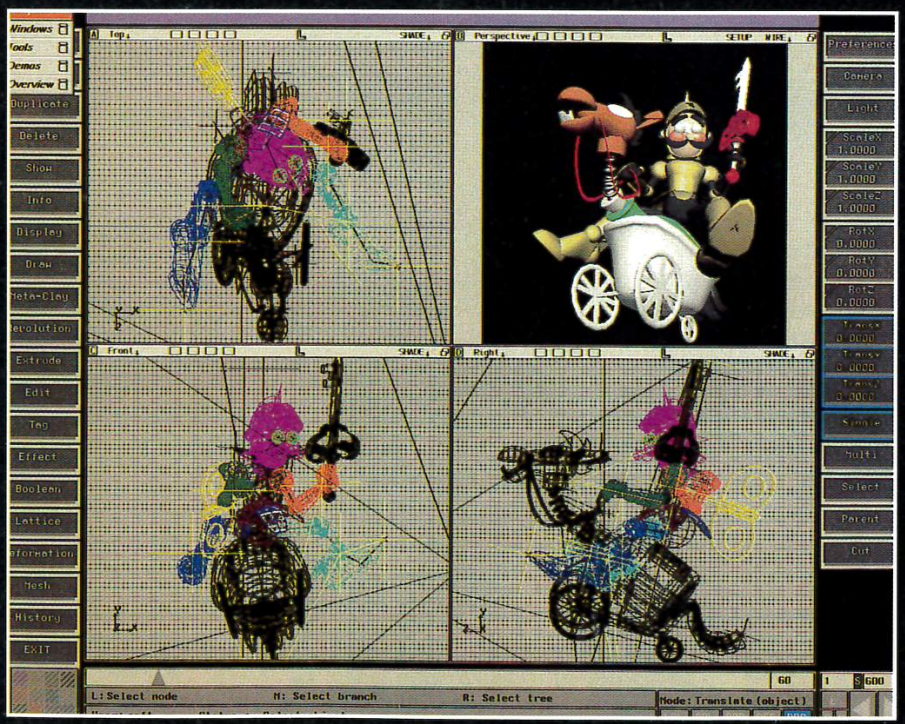


Une partie de la démo de début du jeu, sur une musique de Salsa s'il vous plaît !

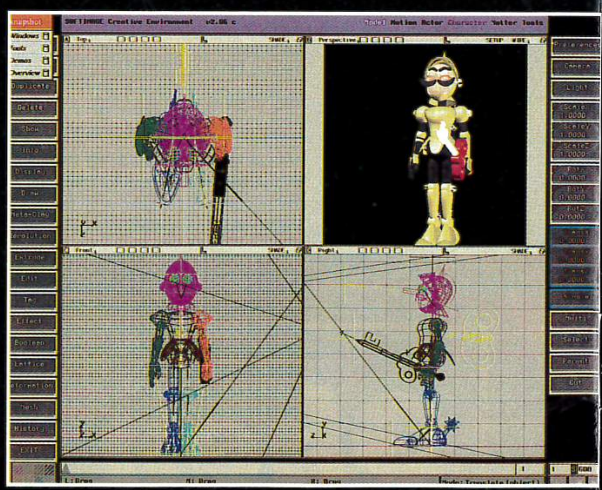
Gooooooo ooooooo ooooooo oooal !

Clock Work Kn

PREVIEW SATURN



Les images des sprites utilisés dans ce jeu, et généralement dans tous les produits Sega en 3D sont créés sur Silicon Graphics ou Indy Machine de son nom de guerre. L'application se nomme Soft Image et peut également permettre directement de programmer des animations. Ces animations peuvent être maintenant directement lisibles par la Saturn grâce notamment à l'OS 2 dont il est question dans un article de ce numéro. Pour ceux que cela intéresse...



Paticipe au grand débat de Mega Force, défends tes opinions et découvre celle d'autres Segamaniaques !

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *DEB

Comme dans le premier épisode, des masses d'objets vous tomberont dessus. Au passage, du nouveau : Peperechau pourra dorénavant monter sur différents moyens de locomotion, ici un cheval de bois.

ight Part 2

Un boss, un. Toujours aussi énormes, les boss, dans Clock Work apparemment.

Le voici annoncé, la suite de Clock Work Knight arrive sur Saturn. Le jeu en est à 30% de développement et devrait voir le jour vers la fin du mois de juillet, voire au début du mois d'août. Clock Work Knight Part 2 reprendra exactement le même principe que son prédécesseur. Qu'en est-il, nous allons le savoir immédiatement.

LE BUT DE LA SUITE

Les joueurs persévérants qui sont arrivés à bout du premier épisode ont sûrement remarqué que le but à atteindre ne fut pas atteint justement, je veux ici parler du vrai but à atteindre et non pas celui de sauver la princesse. Pour ceux qui ne comprendraient pas ce dont je veux parler, tant pis pour eux. Et du reste, ce n'est pas trop grave. Toujours est-il que dans ce deuxième épisode il vous faudra accomplir ce que vous n'avez pas pu faire dans le un, c'est-à-dire trouver la clé magique seule capable de stopper la montre démoniaque... Mince, je l'ai dit. Bon, tant pis. En effet, le réel but de Clock Work Knight fut de trouver cette clé et de la remettre à la princesse des jouets. Cette mission étant un échec, temporaire, Peperechau repart en croisade et devra pour cela retraverser des salles déjà visitées. Ok, OK, j'entends déjà les plaintes de "padmaniaques" avides de changements.

RASSUREZ-VOUS...

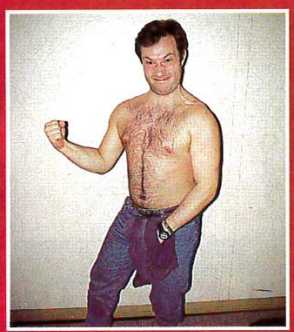
Les «padmaniaques» peuvent en effet se rassurer, il ne s'agira pas pour eux de refaire tous les stages de Clock Work Knight The First. Seuls les noms des salles à traverser seront identiques. Pour le reste, les ennemis, les décors ainsi que les boss seront totalement nouveaux et fruits du département R&D de Sega. Encore plus de pièges, encore plus de couleurs, tout en rendering et textures, voilà en somme ce que vous prépare Clock Work Knight 2. Pour conclure sachez que tous les sprites et animations ont été réalisés sur Silicon Graphics, avec notamment l'application Soft Image. Deux photos illustrent au passage ce travail. Pour ce qui sera du jeu, il promet. C'est tout ce qu'on peut en dire. Saluté.

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : JUILLET-AOUT

TELEX

FRANCIS CHAMPION DE FRANCE

Vous connaissez tous Francis, notre brillant testeur à MegaForce. Eh bien, figurez-vous que lorsqu'il ne bosse pas, Francis pratique les arts martiaux et pas n'importe lequel puisqu'il est Champion de France de Viet Vo Dao. Non, non, ce ne sont pas des vannes. Alors, si un jour vous n'êtes pas content de l'un de ses tests, on vous l'envoie dare-dare en Colissimo. À bon entendeur, salut !



LA FNAC S'AGRANDIT

Eh oui, après la FNAC Micro, dans le quartier St-Michel à Paris, une nouvelle succursale de cette société géante vient de s'ouvrir dans le quartier de La Défense. Son nom : FNAC Multi-média. On pourra y trouver consoles, ordinateurs, jeux, programmes professionnels et tout un tas de trucs et de machins bidouilles rigolos.

CLAC LA GIRAFE

Connaissez-vous Clac la girafe ? C'est l'histoire d'une girafe qui gambade joyeusement dans son zoo. Passe alors un hélicoptère au dessus, et soudain, Clac ! La girafe ! Arf, Arf...

CHRISTINE, FAIS PÉTER L'ESPOIR !

John Edelson, directeur des ventes et du marketing de 3DO Europe, a de l'espoir à en revendre. Dans une interview accordée à Edge, le somptueux magazine britannique, il a déclaré : "Sony sera out dans 36 mois. Je ne pense pas qu'ils aient une stratégie à long terme." À sa place, je ne m'aventurerais pas dans le domaine de la prédiction, d'autant plus que la 3DO n'affole pas les foules. Quoiqu'il en soit, ce n'est pas Sega qui ira le contredire...

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

JAPAN • USA

Armadon a un museau à corne et un dos épineux. Demandez à Blizzard ce qu'il en pense ! Vite, du Syntol...

Devenez le Maître des animaux ! Partez affronter les différentes espèces dinosaures de chaque continent...

Diablo nous fait là une superbe boule de feu !

Primal Rag

PREVIEW MEGADRIVE / GAME GEAR

Machine d'arcade "number one" en 1994 (en nombre d'unités vendues à travers le monde), Primal Rage et sa horde de créatures furieuses et sanguinolentes surgira bientôt de vos consoles avec ses 4 Mb sur GG et 24 Mb sur MD ! Les conversions sur MD 32X CD et Saturn, quant à elles, arriveront un peu plus tard, en novembre. Les versions MD et GG se finalisent peu à peu et nous pouvons aujourd'hui entrer en force dans le sujet qui vous intéresse à juste titre, à savoir le contenu du jeu !

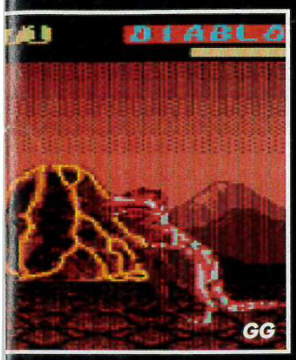
Sauron, à gauche, se la joue à l'intimidation, en regardant Diablo de bien haut.

DES 1 ET DES 0, MAIS ENCORE ?

C'est vrai que si l'on pouvait entrer au cœur même de la cartouche, on découvrirait des 1 et des 0 à profusion ! Mais le résultat, c'est un jeu (pour 1 ou 2 joueurs) qui met en scène des dinosaures dans une lutte sanglante et sans merci pour la conquête de nouveaux territoires. C'est aussi 7 personnages sur MD et 6 sur GG. 6 uniquement car la taille du sprite du 7ème était trop importante pour que la GG parvienne à l'animer correctement. Mais on trouve aussi 8 niveaux de difficulté sur GG, 16 sur MD (tout le monde y trouve donc son compte), des coups classiques et différents pour chaque créature, des coups spéciaux aux appellations barbares (telles que "Tire-boyaux" ou "Trancheur de jugulaire"), ainsi que des fatalités pour achever l'adversaire en toute beauté. Souvenez-vous (voir notre "Work in progress" du mois dernier) que les images digitalisées du jeu ont été créées à partir de marionnettes en latex. Cela donne un grand réalisme à l'animation, qui a été complété par l'apparition de sang. Que les âmes sensibles se rassurent, elles pourront le désactiver si elles le désirent ! Enfin, si Primal Rage vous fera rencontrer des dinosaures un peu particuliers, ce n'est pas par hasard. Les dinosaures les plus classiques marchant sur quatre pattes, ils auraient représenté peu d'intérêt à cause de leur lenteur. Des créatures imaginaires ont donc été créées, telle "Arma-

Fais-toi des copains Segamaniaques
en dialoguant sur le
3615 MEGA FORCE
MOT-CLÉ *DIA

Dans la version MD, vous aurez 7 dinosaures au choix, contre 6 dans la version GG.



Chaos est K.O. ! Son cœur en a même explosé !

don" qui est un mélange du tricératops, du stégosaure et d'un "ankylosaure" !

PARTICULARITÉS DES MODES 1 ET 2 JOUEURS

En mode 1 joueur, une fois les sept autres dinosaures éliminés, vous passerez à un niveau-bonus où vous pourrez gagner des points et vous refaire une santé en croquant les fidèles humains autour de vous ! Ça croustille sous la dent, non ? Après cet en-cas, vous accèderez au combat final... Là, vous affronterez à nouveau vos 7 ennemis qui ressusciteront sous leur forme normale (très fort) ou sous la forme de fantômes (moins forts) si vous les aviez précédemment éliminés en effectuant une fatalité.
Quant au mode 2 joueurs, celui-ci est assez différent. Les joueurs s'affrontent pour obtenir le plus de trophées et de fidèles (des humains qui vous encouragent en arrière-plan), et pour dominer le plus de territoires possibles (7 au total). Au fait, j'allais oublier de vous dire que chaque combat se déroule en 2 manches gagnantes. Enfin, Primal Rage renferme une multitude de coups secrets qu'il ne tiendra qu'à vous de mettre à jour ! Sachez, pour terminer, que vous retrouverez tous les personnages, les coups spéciaux et les bottes secrètes figurant dans la version arcade. Qu'on se le dise...

ÉDITEUR : TIME WARNER I.
DISPONIBILITÉ : AOUT 95

L'adversaire est dans les pommes ; finissez-le avec une fatalité.

Les singes ne sont pas manchots...

Vu les litres de sang, l'attaque de Chaos devait être bien puissante... Le sang vous déplaît ? Pas de problème, vous pouvez jouer "sans" !

TELEX

RETARDS !

Fahrenheit et Surgical Strike, deux titres que nous vous avons déjà présentés dans nos colonnes et qui fonctionnaient sur Mega-CD, ne sont plus annoncés à la vente que pour le courant du mois de septembre, voire octobre.

BAISSE DE PRIX !

En Angleterre, la Megadrive 32 X change de prix. Désormais, elle sera disponible à la vente avec le jeu Knuckles Chaotix pour 150 livres (1200 F environ) et seule pour 130 livres (soit 1050 F environ). Initialement introduite sur le marché anglais en novembre dernier au prix de 170 livres (1360 F environ) seule, il y a fort à parier que cette baisse devrait également voir le jour en France, d'autant que Sega annonce la sortie de la Saturn pour 3390 F avec un jeu pour la première quinzaine de juillet. Eh oui !

LES ANGLAIS NE SONT PAS GATÉS ! * * (pour une fois)

Eh oui, alors que la Saturn sera disponible au prix de 3390 francs avec Virtua Fighter, Sega annonce en Angleterre le prix de cette même Saturn, mais sans aucun jeu, pour 399 livres (environ 3200 francs). Si on y ajoute le prix du jeu, il est clair que les rosbeefs se font avoir. À MegaForce, on est plutôt contents, pour une fois qu'on est pas les dindons de la farce !

SEAQUEST SUR MEGADRIVE

Si vous ne connaissez pas Seaquest, sachez simplement qu'il s'agit d'une série TV produite par Steven Spielberg et qui réalise un carton aux Etats-Unis. Actuellement disponible à la location en cassette vidéo (j'tez-y un p'tit coup d'œil si ça vous branche), THQ vient d'annoncer que Seaquest, le jeu, sortira en Europe, Sega, après dix-huit mois de négociation, venant juste de leur accorder la licence.

INTER (PAS) NET

En exclusivité mondiale, l'adresse de J'm Destroy sur Internet : - wc /au secours !/ @ moi ! / ma nana essaie de me faire porter des cravates !/# 125 - //

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

JAPAN • USA • EU ... PAN • U

Flying Nightmare

MEGA-CD/SEGA

Direction l'Indonésie, sur la petite île de Timor, au nord-ouest de l'Australie, le théâtre de vos opérations. C'est seul aux commandes d'un Harrier que vous effectuerez vos missions, presque une vingtaine au total.
Flying Nightmares a été développé par Domark et ça se voit ! Avant de décoller, vous devrez prendre note de votre mission, puis choisir méticuleusement votre armement parmi 6 types de missiles ou bombes qu'il vous faudra placer à trois endroits différents sous les ailes de votre avion. Les Sidewinder, par exemple, vous serviront au combat aérien alors que les Rockeye (un tapis de petites bombes) seront très efficaces contre les tanks... Ce sera également à vous de décoller, d'enlever les freins, de pousser les moteurs, etc.. Plusieurs vues seront disponibles. D'autres options seront accessibles, telles la carte de la mission, l'autopilotage, la vision infrarouge, les leurres antimissiles ou encore l'éjection d'urgence... C'est donc un simulateur de vol que vous aurez entre les mains ! Enfin, notons que le jeu tiendra sur un seul CD et qu'il vous sera permis de sauvegarder votre partie.

ÉDITEUR : DOMARK
DISPO : AOUT 95

Hill King, The Spirit

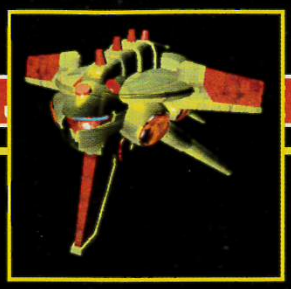
SEGA SATURN / ATLUS

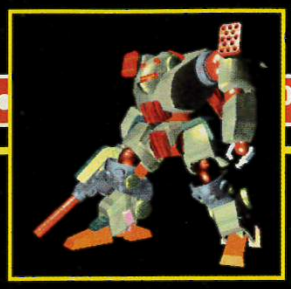
Présenté au Toy Show, "Hill King, The Spirit" est un jeu de course prévu pour on ne sait quand. Pour l'instant à 50% de son développement, Hill King ressemble en style à Race Driving, notamment dans le "réalisme" de conduite. Cependant, pas question ici de s'écraser la figure à cause d'un looping raté, il vous faudra conduire dans un enchaînement de cols en évitant les voitures venant en sens inverse et ce, en un temps limité. Jouer à deux serait possible dans ce jeu qui, je le répète, n'a pas de date de sortie définie.

Échange tes cartouches de jeux avec de vrais Segamaniaques en dialoguant sur le

3615 MEGA FORCE

MOT-CLÉ *DIA





Soulstar-X

MD 32X

Après Soulstar sur Mega-CD testé dans le numéro 36 de Mega Force, c'est au tour de la version MD 32X de pointer son nez à l'horizon. En ce qui concerne les améliorations, nous pouvons juste vous dire que les graphismes, par exemple, seront en 256 couleurs, que le nombre de missions se portera à 24 et le tout devrait bénéficier bien entendu de la rapidité de la 32X dont c'est là son grand intérêt ! Soulstar-X s'annonce aussi comme étant un jeu de la nouvelle génération, bénéficiant de techniques de conception très évoluées, du "morphing" et de la 3D sortis tout droit des stations de travail Silicon Graphics. Un rendu pour le seul plaisir de nos yeux qui en demandent toujours plus !

Total Football

MEGADRIVE/SEGA

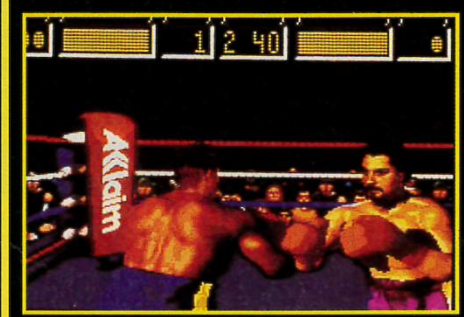
A priori, tout ce qui peut être fait en matière de football sur console 16 bits a déjà été fait, et ce n'est pas sur l'originalité que Total Football devrait faire la différence. Disons plutôt que c'est sur la variété qu'Acclaim a misé. Et celle-ci s'exprime surtout au travers des gestes, et de leur précision. 60 tirs différents ont été programmés, ainsi que des plongeons, des têtes, des reprises de volée, des contrôles de la poitrine... Sans parler des animations des joueurs lorsqu'ils marquent un but. Vous pouvez les diriger sur le terrain, en fonction de l'équipe et du bouton sur lequel vous appuyez, ils plongent, effectuent un saut périlleux ou encore enlèvent leur maillot. Bref, c'est animé, et pas qu'un peu.
Il semble que la jouabilité ait été elle aussi soignée, mais nous n'en jurerons pas, car la version que nous avons eue entre les mains était encore loin d'être finie. Avec une vue du genre 3D iso, vous allez pouvoir faire une Coupe du Monde, ainsi que des tournois internationaux, que vous pourrez sauvegarder, puisque la cartouche contient une pile. Bref, Total Football, avec ses graphismes que nous pouvons déjà qualifier d'agréables, et son jeu à cinq joueurs, nous laisse entrevoir de belles parties. Wait & see.

ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPO : SEPTEMBRE 95

Foreman For Real

MEGADRIVE/ACCLAIM

Foreman, c'est un grand, un très grand boxeur. Pour tout dire, il est même Champion du Monde Poids Lourds, en attendant le retour sur le ring de Mike Tyson. Du coup, Acclaim s'est emparé de la licence pour en faire une simulation de boxe sur Megadrive . Annoncé pour septembre-octobre, Foreman For real comportera des coups spectaculaires, ainsi que la possibilité de répartir la force des boxeurs en fonction des aptitudes de chacun.



TELEX

SPLASH LE CHAT

Connaissez vous Splash le chat ? C'est l'histoire d'un chat qui gambade joyeusement près d'une route, qu'il se décide même à traverser. Passe alors une voiture, et soudain, Splash ! Le chat ! Arf, Arf...

DISNEY VERS LE FUTUR

Les Studios Disney s'intéressent de près aux nouvelles technologies de l'image. S'ils se servent déjà de logiciels 3D pour leurs dessins animés, ils vont pousser l'expérience plus loin avec Toy Story. Toy Story appartiendra à un univers proche de Clockwork Knight, le jeu Saturn. Mais ce qui est encore plus impressionnant, c'est que la totalité de ce film d'animation sera en images de synthèse. Et, d'après les premières images que nous avons pu voir, cela devrait être magnifique.

ROAD RASH LIVE

Chers amis lecteurs, vous ne savez peut-être pas qu'à la rédaction, une étrange maladie fait rage. Cette maladie, c'est la moto. Steph', le vecteur du virus, a contaminé bon nombre de nos chers collaborateurs (sauf moi : tu ne m'auras pas !) et résultat : tout le monde veut passer le permis. D'ici quelques mois, nous allons enfin pouvoir vivre une expérience inouïe : faire un Road Rash grandeur nature. On vous diffusera des photos.

NAMCO RETOURNE SA VESTE

Travaillant main dans le main depuis quelques mois maintenant avec Sony pour le développement de leur machine, la Playstation, Namco annonce un accord avec Sega pour réaliser des titres sur Saturn. Le premier d'entre eux sera CyberSleed, dont MegaForce vous a déjà causé le mois dernier.

ACCLAIM AIME LE CINEMA

Après Batman Forever, Judge Dredd, le gros titre d'Acclaim pour cette fin d'année, devrait être Alien Trilogy. Basé sur le film de Ridley Scott, Alien Trilogy est un jeu développé pour Saturn qui utilise toutes les dernières technologies de la marque en matière d'animation. Les effets spéciaux de ce titre semblent tout simplement extraordinaires.

Complétez votre collection !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Réassort, 6 Bvd du Général Leclerc 92115 CLICHY Cedex

☐ **Je commande les anciens numéros de MEGA FORCE**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)
(les numéros 1 et 2 sont épuisés)
(les numéros 9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

N° ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐
☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

☐ **Je commande le Hors-Série SONIC**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :
..... **FF**

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....
ADRESSE : .....
.....
CP : .....
VILLE : .....
PAYS : .....
TÉL. .....
AGE : .....

TRICHEZ COMME UN PRO AVEC LE

Pro ACTION REPLAY

ENCORE MOINS CHER !

***Nouvelle version "AR2" pouvant servir d'adaptateur universel, dotée du "Special Fx System", et contenant déjà en mémoire des centaines de codes pour divers jeux.**

Le PRO ACTION REPLAY est un accessoire indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu et qui vous permet :
- D'utiliser les codes donnés par MEGA FORCE pour avoir PLUS D'ENERGIE, D'ARMES, DE VIES INFINIES, etc.
- De trouver vos propres codes et de les utiliser directement.

Pro CDX
Cet accessoire vous permet de jouer avec les CD japonais et US sur votre MEGA-CD français et inversement.

TOUS LES CODES ACTION REPLAY SUR LE 3615 MEGA FORCE

BON DE COMMANDE

à retourner à MEGA FORCE ● ACTION REPLAY
6 Bd du Général Leclerc ● 92115 CLICHY Cedex

OUI ! je veux recevoir :
❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MEGADRIVE** au prix de ~~390 FF~~ 310 FF (+ 30 FF*)
❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **GAME GEAR** au prix de ~~275 FF~~ 210 FF (+ 30 FF*)
❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MASTER SYSTEM** au prix de ~~275 FF~~ 210 FF (+ 30 FF*)
❒ **PRO CDX** pour **MEGA CD** au prix de ~~379FF~~ 210 FF (+ 30 FF*)

(*) : 30 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... **C.P. :** .....
Age : .....

Je joins un chèque de ..... **à l'ordre de MEGA FORCE**

Délai d'expédition : 3 semaines

LES DERNIÈRES SORTIES

SUPREME WARRIOR

DIGITAL PICTURES

MEGA-CD - Testé dans le numéro 37 - Note 66%

32X-CD - Testé dans ce numéro - Note 73%

Incarnez un combattant de Kung-Fu obligé d'affronter de nombreux pratiquants d'arts martiaux aux styles différents.

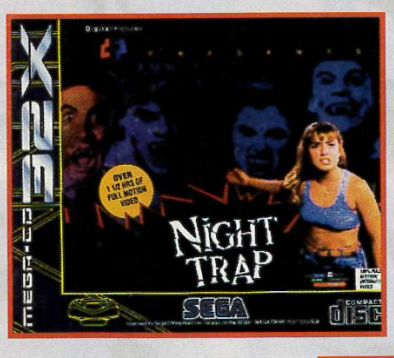
CORPSE KILLER

DIGITAL PICTURES

MEGA-CD - Testé dans le numéro 36 - Note 62%

32X-CD - Testé dans ce numéro - Note 60%

La chasse aux morts-vivants est ouverte ! Tuez-les tous avant qu'ils ne vous mangent tout cru !...



NIGHT TRAP

DIGITAL PICTURES

32X-CD - Testé dans ce numéro - Note 85%

Protégez la vie de cinq adolescents en surveillant toutes les allées et venues dans une propriété, et en actionnant les pièges de cette étrange maison.

SLAM CITY

DIGITAL PICTURES

MEGA-CD - Testé dans le numéro 36 - Note 83%

32X-CD - Testé dans ce numéro - Note 78%

Avant de pouvoir affronter Scottie Pippen en personne, vous devrez battre 4 autres basketteurs.

TEMPO

GAME GEAR - SEGA

Testé dans le numéro 39 - Note 69%

Traversez les six niveaux à la recherche des CD laser pour rétablir la puissance de la planète Rythmias. Notez que la version définitive du jeu possède heureusement des musiques !

LES JEUX A VENIR

MEGADRIVE

TOTAL FOOTBALL	DOMARK	JUILLET
WAYNE GRETZKY HOCKEY	TIME WARNER	JUILLET
ADDAMS FAMILY VALUE	OCEAN	JUILLET
BATMAN & ROBIN	SEGA	JUILLET
BEAVIS AND BUTT-HEAD	VIACOM	JUILLET
JELLY BOY	OCEAN	JUILLET
THE FLINTSTONES	OCEAN	JUILLET
EXO SQUAD	PLAYMATES	JUILLET
FEVER PITCH	US GOLD	JUILLET
MR NUTZ II	OCEAN	JUILLET
PRIMAL RAGE	TIME WARNER	JUILLET/AOUT
STAR TREK DEEP SPACE NINE	PLAYMATES	SEPTEMBRE
IZZY'S QUEST	US GOLD	SEPTEMBRE
INDIANA JONES	US GOLD	OCTOBRE
LINE DRIVE	EA	NC
PENAL COLONY	OCEAN	NC

MEGADRIVE 32X

TAMPO	SEGA	MAI
MOTHERBASE	SEGA	JUIN
QUARTERBACK CLUB	ACCLAIM	JUIN
SHADOW SQUADRON	SEGA	JUIN
WWF RAW	ACCLAIM	JUIN
KNUCKLES AND CHAOTICS	SEGA	JUILLET
SHELLSHOCK	CORE DESIGN	AOUT
THUNDERHAWK 2	COREDESIGN	SEPTEMBRE
THE SCOTTISH OPEN	CORE DESIGN	SEPTEMBRE
PRIMAL RAGE	TIME WARNER	OCT/NOV
T-MEK	TIME WARNER	OCT/NOV
BC RACERS	CORE DESIGN	NOVEMBRE
VIRTUA FIGHTER	SEGA	NC
CONGO	VIACOM	NC
FAHRENHEIT CD	SEGA	NC
RATCHET & BOLT	SEGA	NC
ALONE IN THE DARK	INTERPLAY	NC

MEGA CD

BLOODSHOT	ACCLAIM	JUIN
FATAL FURY SPECIAL	JVC	JUILLET
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	ACCLAIM	JUILLET
SYNDICATE	DOMARK	JUILLET
THEME PARK	DOMARK	JUILLET
ETERNAL CHAMPION	SEGA	JUILLET
FLYING NIGHTMARE	DOMARK	SEPTEMBRE
LINKS	VIRGIN	SEPTEMBRE
TIME COP	JVC	SEPTEMBRE
COBRA	HUDSON	SEPTEMBRE
LORD OF THUNDER	HUDSON	SEPTEMBRE
SAMURAI SHODOWN	JVC	SEPTEMBRE
DUNGEON EXPLORER	HUDSON	NC
POWER RANGERS	SEGA	NC

GAME GEAR

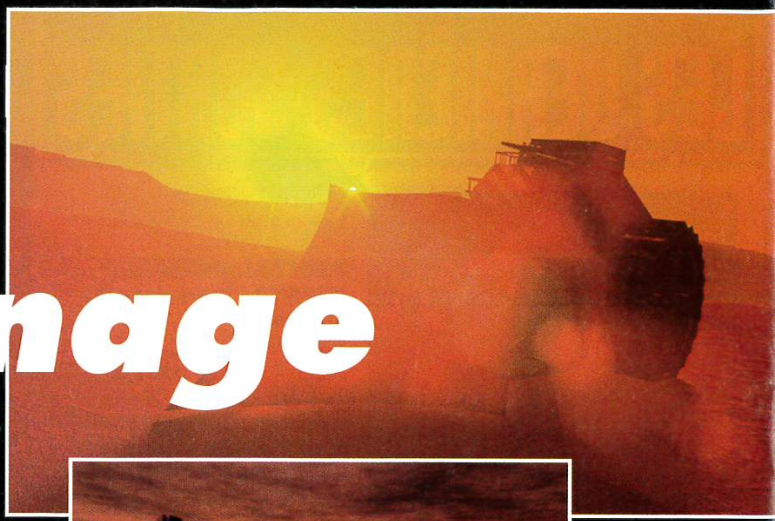
F1 CHAMPIONSHIP	ACCLAIM	JUIN
KAWAZAKI	DOMARK	JUIN
WIZARD PINBALL	DOMARK	JUIN
EARTHWORM JIM	PLAYMATES	JUILLET
PRIMAL RAGE	TIME WARNER	JUILLET/SEPT
MEGAMAN	CAPCOM	OCTOBRE

SATURN

VIRTUA FIGHTER	SEGA	JUILLET
CLOCKWORK KNIGHT	SEGA	JUILLET
PEEBLE BEACH GOLF	SEGA	JUILLET
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	SEGA	JUIL/AOUT
DAYTONA USA	SEGA	JUIL/AOUT
NBA BASKETBALL	SEGA	AOUT
NHL ALL STAR	SEGA	AOUT
PANZER DRAGOON	SEGA	AOUT
BUG	SEGA	SEPTEMBRE

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

HMS Carnage



OCEAN / SATURN

Nous sommes au tout début du second millénaire. L'homme est sur Mars depuis maintenant 40 ans. Mais une tornade spatiale vient foutre le souk sur votre brillante colonie, qui rapportait un max de pognon. De plus, des envahisseurs mal léchés assurément en veulent à votre source number one de revenus. À vous de contrecarrer leurs plans avec toutes les armes à votre disposition. Une fois de plus dans cette production, un univers en trois dimensions géré en temps réel sera à votre disposition.

Black Fire

SEGA / SATURN

Black Fire fera partie de la seconde ou troisième fournée de jeux disponibles sur la Saturn aux Etats-Unis. Dans un décor en trois dimensions, vous êtes à la tête d'une escadrille d'hélicoptères, le but est bien sûr d'accomplir vos missions qui, la plupart du temps, consisteront à détruire tout ce qui se trouvera sur votre passage. Pour l'instant, aucune date n'est avancée pour la sortie officielle de ce titre en France.

Weapon Lord

NAMCOT / MEGADRIVE

Weapon Lord est un jeu de baston pur et dur dans lequel deux dieux de la baston devront se livrer bataille dans un face-à-face extraordinaire. Une tonne de coups spéciaux et d'armes nouvelles viendront agrémenter ce jeu pour un ou deux joueurs, distribué par Ocean et qui devrait voir le jour dans le courant de l'année, genre vers le mois de septembre ou d'octobre.

EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE

Dawn Of Darkness

OCEAN / SATURN

Pas de problème quant au jeu que nous avons sous les yeux maintenant, il s'agit bien d'une version remix de Doom. Dans un décor hallucinant, genre vaisseau spatial de la mort, vous devez buter sur tous les extraterrestres envahisseurs à deux balles qui vous tombent sur le coin de la tronche. Armé comme tout aventurier qui se respecte de moult armes hyper béton, vous naviguez dans un univers tridimensionnel géré en temps réel. Les graphismes de Dawn of Darkness sont d'une qualité top et l'aventure proposée semble particulièrement enthousiasmante. Un jeu à découvrir quant il sera dispo, l'année prochaine.

Lobo

OCEAN / SATURN / MEGADRIVE

Tiré de l'un des plus grands films de cette fin d'année (enfin, aux dires de tous et notamment de la presse cinéma), Water World avec Kevin Costner compte l'histoire d'une bande de rescapés d'un raz-de-marée qui, pour vivre, n'ont plus que quelques îles habitables. Tout se passerait parfaitement, si parmi les rescapés de ce cataclysme quelques âmes malveillantes veulent vivre sur les îles des autres. Du coup, le héros, le beau Kevin se fâche. WaterWorld, le jeu, nous conte l'histoire de cette fable en mélangeant subtilement action, plates-formes, tir avec un zeste d'aventure.

ACCROPAD

LIVRAISON SOUS 48 HEURES (Dans la limite des stocks disponibles)

Jeux SUPER NINTENDO

- Ardy light foot (fra) : ..... 199 F
- Michael Jordan Adv (fra) : ..... 199 F
- Shaq Fu (fra) : ..... 199 F
- Sink Or Swim (fra) : ..... 199 F
- Syndicate : ..... 199 F
- The Brainies : ..... 199 F
- Yogi Bear : ..... 199 F
- Pinball Fantasy : ..... 429 F
- Addams Family Value : ..... 449 F
- Pocky And Rocky 2 : ..... 449 F
- Kawasaki Super Bikes : ..... 449 F
- Micro Machines 2 : ..... 449 F
- Internat.Super Star Soccer : ..... 385 F
- Donkey Kong Country : ..... 399 F
- Return Of Jedi : ..... 399 F
- Ninja Warriors : ..... 399 F
- Super Turrican 2 : ..... 449 F
- Theme Park : ..... 449 F
- NBA Jam TE : ..... 349 F
- Wild Guns : ..... 399 F
- DBZ 3 jap + adapt : ..... 449 F
- Cannon Fodder : ..... 199 F
- Indiana Jones & The Last Crusade : 199 F
- Super Bomberman II (fra) : ..... 199 F

Jeux MEGA DRIVE

- Havoc : ..... 199 F
- Le Cobaye : ..... 199 F
- Mr Nutz : ..... 199 F
- Red Zone : ..... 199 F
- Titi Et Gros Minet : ..... 229 F
- Yogi Bear : ..... 199 F
- Aero The Acrobat : ..... 199 F
- Kawasaki Super Bikes : ..... 399 F
- Les Schtroumpfs : ..... 449 F
- Mega Swiv : ..... 399 F
- Micro Machines 2 : ..... 429 F
- Psycho Pinball : ..... 399 F
- GretSky Hockey : ..... 399 F
- Addams Family Value : ..... 399 F
- Theme Park : ..... 399 F
- Jelly Boy : ..... 399 F
- Pete Sampras : ..... 459 F
- Star Gate : ..... 229 F
- NBA Jam TE : ..... 329 F
- Power Drive : ..... 399 F
- Mega Bomberman : ..... 399 F

MANGAS

* DBZ jap N&B vol 1 à 41 : 45 f pièce : 150 les 4
* KEN jap N&B :39 F pièce
* Samouraï jap Spirit 2 : 39 F
* Dragon Ball fra : 38 F pièce
* Gunm fra vol 1,2 : 38 F pièce
* Street Fighter vol 1 à 3 : 49 F
* Video Girl Aï fra : 30 F pièce
* Angel 1,2 FRA(inter -18 ans):45 f
* Cammy X (inter -18 ans) : 180 F
* SailorMoonX (inter -18 ans) :180F

CASSETTES VIDEO francaises

* DBZ VOL 1 à 11 : 145 F pièce
* KEN le survivant : 169 F
* Macross le film : 169 F
* Saint Seiya vol 1,3 : 149 F/p
* Cobra vol 1 à 2 : 169 F pièce
* Borgman 2028 sous-titré : 149 F
* Slow Steep vol 1 sous-titré : 149F

GADGETTERIE DBZ

* Figurines full color : 10F
* Figurines 6 cm nouveaux personnages : 25 f pièce
* Ramicards : 7 f pièce
* Poster nouvelle série : 25 F

RÉPLIQUES D'ARMES

interdit - 14 ans

Beretta 92 f KWC : 325 F
Colt 1991 kwc : 325 F
Colt 1911 kwc : 420 F
* sac de 1000 billes : 69 F
* biberon de 200 paintball : 86F

BON DE COMMANDE

Nom : .....Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....Ville : .....
Tel. : .....
Titres commandés / Console : Prix
1) ....
2) ....
3) ....
Frais de port et emballage + 30 F **TOTAL** .....

Règlement par chèque ou mandat-lettre uniquement
ACCROPAD 156, avenue Gabriel Péri 91700 SAINTE-GENEVIÈVE-DES-BOIS
Tél. : 69 51 13 43 - Fax : 69 51 13 71

Vaisseau Wi en

Les temps changent et ce n'est pas pour nous déplaire. Auparavant, le monde des consoles et celui du PC étaient si éloignés que nul n'osait penser qu'un jeu PC, et à plus forte raison sur CD-Rom, verrait le jour sur une console. Et pourtant, avec l'avènement de la nouvelle génération 32 bits CD-Rom, la frontière est mince. Si bien que dorénavant, la plupart des jeux conçus pour PC seront convertis systématiquement sur consoles, dont la Saturn. Et pour ouvrir le bal des conversions, la 32 bits Sega s'offre un jeu mythique du monde PC, à savoir le troisième épisode de Wing Commander, conçu par Origin. Le succès commercial de cette saga sur PC ne nous laisse aucun doute sur la qualité de cette production mi-cinématographique et mi-informatique sur console. Mais ne pouvant juguler notre impatience jusqu'à la fin de l'année, moment de sa sortie, nous avons pris le parti de vous la présenter en avant-première. Lever de rideau sur un jeu à la distribution impressionnante...

LAURENT

La totalité des phases extérieures (combats, protection, bombardement...) est en 3D vectorielle mappée, et le résultat, qui devrait être proche de ceci, semble impressionnant.

An 2654. Dans une galaxie lointaine, la race humaine livre une bataille acharnée contre une espèce pour le moins envahissante : les Kilrathi. Ces êtres, issus d'un mélange génétique entre humains et tigres, ont depuis des décennies la main-mise sur cette portion de l'univers, et la résistance humaine s'amenuise. Le Colonel Chris Blair, pilote de chasse et chef d'escadron embarqué sur le TCS Victory, le vaisseau amiral, et les siens n'ont plus qu'un mince espoir de vaincre les Kilrathi. Cet espoir se nomme Behemoth, un prototype d'arme capable de réduire en cendres une planète, mais dont les plans ont malheureusement été fournis à l'ennemi par un traître, glissé dans les rangs de la résistance. Vous devinez maintenant ce qu'il vous restera à faire ?!... Mais n'allez pas vous imaginer que Wing Commander 3 se limite à un classique "shoot'em up". Car autant que de l'action, WC 3 propose une véritable aventure, qui prendra parfois la forme de pixels, et dans d'autres circonstances, celle d'un film interactif. Alors, Wing Commander 3 a-t-il plus sa place à Cannes ou à Imagina ?

CÔTÉ CANNES...

Offrant des scènes de combats traditionnelles et des séquences cinématiques, Wing Commander peut entrer dans une catégorie très à la mode depuis quelques années, à savoir le film interactif. Dans la peau du Colonel Chris Blair, vous pouvez arpenter le vaisseau à votre guise, puisque vous aurez le choix entre plusieurs directions, et dialoguer avec d'autres personnages, en ayant là aussi des choix à effectuer pour vos réponses. Il est bien évident qu'en fonction de celles-ci, la suite de l'aventure peut différer. Quoi de plus interactif ?

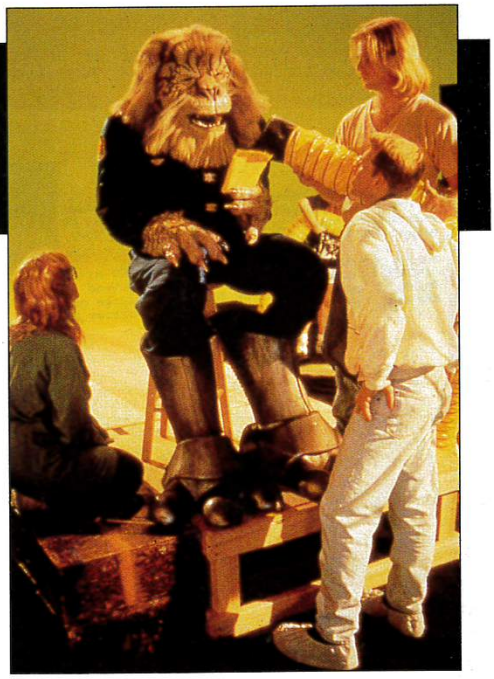
Même avec quelques années en plus, on reconnaît toujours en Mark Hamill le chevalier Jedi Luke Skywalker, héros principal de "La Guerre des Étoiles", "L'Empire contre-attaque" et "Le retour du Jedi".

ng Commander 3 approche de Saturn

le vaisseau-amiral

Les personnages, filmés sur fond vert, à la manière d'un présentateur météo, seront ensuite incrustés sur des décors Silicon Graphics de ce type.

Voici en chair et en poils un Kilrathi. Les techniciens effectuent les dernières retouches. Notez en fond le décor entièrement vert. Les décors du jeu, dessinés sur stations Silicon Graphics, seront ensuite rajoutés au montage.



CÔTÉ IMAGINA...

Nul doute que tous ceux qui côtoient Imagina connaissent Chris Roberts. Cet américain d'origine, et anglais d'adoption, est un surdoué des jeux vidéo. À 13 ans, il apprenait la programmation, pour vendre son premier jeu un an plus tard. À 19 ans, c'est-à-dire en 1987, il avait à son palmarès trois hits britanniques : "Match Day", "Wiz Adore" et "Stryker's Run". C'est à cet âge qu'il rejoint Origin, au Texas, en tant que designer free-lance. Après un giga-succès, "Times of Lore", il créa "Bad Blood", puis ce fut le début de la grande

C'est d'ailleurs ce qui a séduit bon nombre des acteurs qui ont participé à cette aventure. Parmi eux, on peut retrouver des noms qui évoquent d'excellents souvenirs, mais aussi des films de prestige. Et le plus grand d'entre eux n'est autre que le Luke Skywalker de la trilogie de "Star Wars", Mark Hamill, qui interprète dans WC 3 le rôle du Colonel Chris Blair, c'est-à-dire vous, le joueur ; un Mark Hamill qui s'est d'ailleurs révélé être enthousiasmé par l'expérience : *"J'ai toujours été fasciné par les puzzles et tous les jeux de ce genre. Ce que j'essaye de fournir dans les variations de chaque scène enregistrée, ce sont les pièces d'un puzzle dont on a besoin pour compléter l'histoire."* Et il n'est pas seul à être venu d'Hollywood pour participer au jeu. Malcom McDowell ("Orange Mécanique") et John Rhys-Davies, l'ami égyptien d'Indiana Jones, sont là aussi. Au total, neuf acteurs incarnent les rôles principaux de ce film à tiroirs, dont le tournage a été particulier. Filmé sur un fond neutre — les décors dessinés sur ordinateur sont ensuite rajoutés au montage— les acteurs ont à interpréter une scène de différentes manières, en fonction des réponses que vous aurez choisies, et des directions que vous leur aurez fait prendre. Soit deux heures de film au total, qui viendront s'intercaler entre les séquences de combat dans l'espace, au cours desquelles vous dirigerez votre vaisseau. Largement de quoi occuper les 50 "pros" du cinéma d'Hollywood et programmeurs de génie qui, sous la direction de Chris Roberts, ont accouché d'une petite merveille.

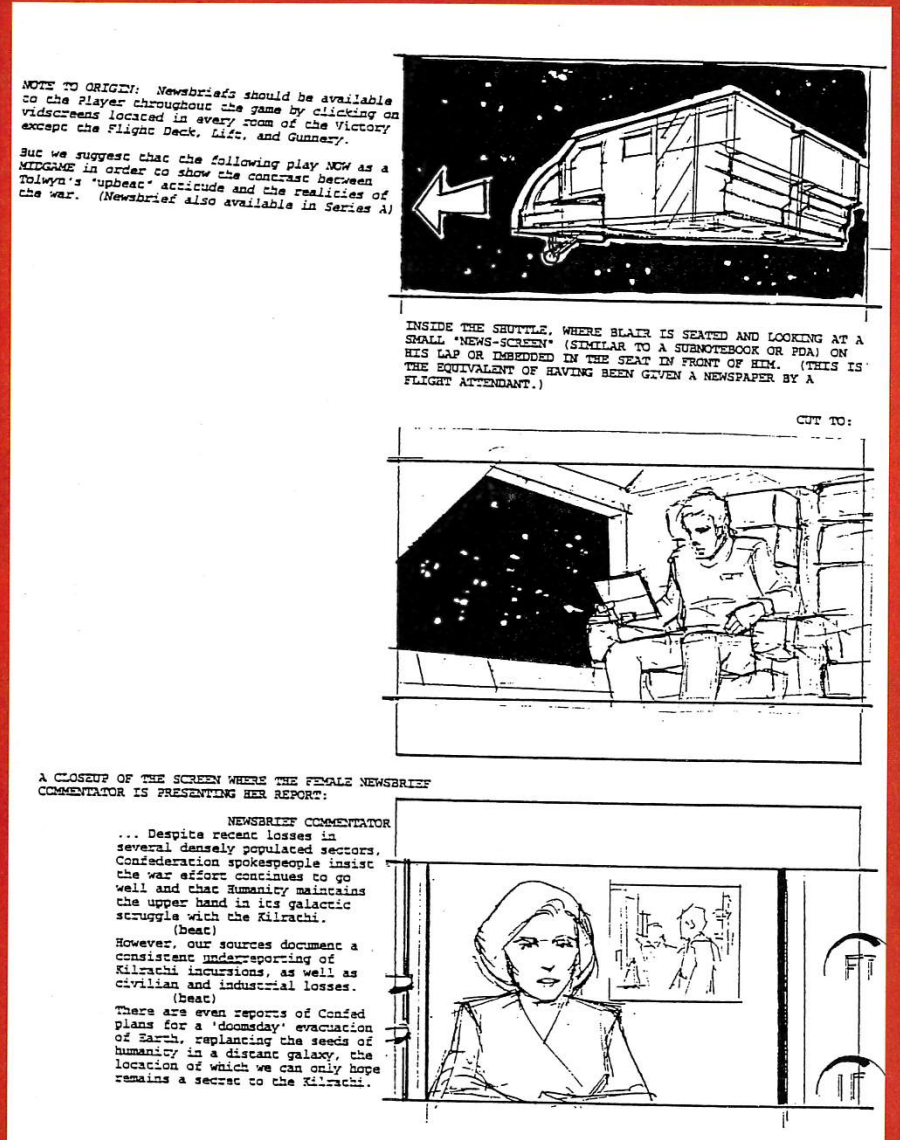
Les programmeurs ont effectué un travail de précision, afin que le résultat soit réaliste. On peut d'ailleurs admirer la beauté de ce vaisseau.

le vaisseau

Séance de briefing au cours du tournage, dans la banlieue de Los Angeles.

aventure Wing Commander, dont 1,5 million d'exemplaires des deux premiers volets fut vendu. Depuis, Strike Commander n'a fait que confirmer son talent, et c'est ce qui vaut à Chris Roberts d'être aujourd'hui vice-président d'Origin, une filiale d'Electronic Arts, qui édite et distribue ses produits. Cumulant à son poste de vice-président celui de producteur, il est à l'origine du projet de Wing Commander 3, et dirige l'équipe : Frank De Palma et Terry Borst, les deux scénaristes qui ont accouché d'un scénario de 300 pages (deux fois plus consistant que celui d'un film classique !), ainsi que Donna Burkons, qui produit le film, Virgil Harper, cinéaste de son état, et toute l'équipe technique. Mais il est également à la tête de l'équipe de programmation, qui a fort à faire pour réaliser les décors sur lesquels les acteurs prendront place, mais surtout les séquences de combat, réalisées en 3D vectorielle mappée. Cette 3D, calculée en temps réel évidemment, permet un déplacement dans l'espace comme si vous étiez vous-même l'un des pilotes. Pour aboutir à un résultat qui promet d'être somptueux, les programmeurs ont utilisé le "must" pour produire de la 3D, à savoir des stations Silicon Graphics. Le top des techniques de la 3D, pour un jeu qui atteindra le top des hits, en somme...

Avant de procéder au tournage, les scénaristes ont créé un storyboard dont voici une planche. C'est ce type de document qui permet au réalisateur de savoir comment filmer les acteurs, et qui aide également les programmeurs.



UN PLAISIR NOUVEAU SUR CONSOLE ?

Sur le plan technique, tous les atouts ont été largement réunis pour faire de ce jeu une référence sur Saturn. Des combats en 3D temps réel, un film interactif au cours duquel vous prenez des décisions qui affecteront la suite de votre aventure, une pléïade d'acteurs qui ont marqué le cinéma d'aventure et le cinéma fantastique, un son qui promet d'être époustouflant, sans compter l'intérêt du jeu. Incarnés à l'écran par Mark Hamill, le héros de Star Wars, vous gérez votre flotte —choix des vaisseaux d'attaque, de l'armement, de vos coéquipiers— et partez combattre les Kilrathi ou effectuer une mission de protection, ou de bombardement. Et entre chaque mission, Dieu sait ce qui peut se produire à bord du TCS Victory, si vous ne prenez pas les décisions qui s'imposent... Il semble alors que les jeux prennent un nouveau tournant, qui est celui dont nous rêvions depuis des années. À savoir jouer à des jeux mythiques issus du PC avec une qualité égale ou très proche de ces derniers. Cette ère est là, à nos portes ; nous l'effleurons et implorons le ciel pour que nous puissions le plus rapidement possible découvrir les merveilles d'un autre monde dans nos salons, telles que Wing Commander 3, sur notre Saturn.

Pour préparer une mission, vous devrez choisir votre coéquipier, votre vaisseau et votre armement en fonction des tâches que vous aurez à remplir avec votre escadron.

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel -75012
M° Ledru-Rollin TEL :(1) 43 45 93 82
128 bd Voltaire - 75011
M° Voltaire - TEL :(1) 48 05 42 88

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

ALIEN SOLDIER (EUR)	399,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	299,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	429,00	PHANTASY STAR 4 (USA)	590,00
CANNON FODDER	399,00	ROAD RASH 3 (EUR)	369,00
EARTH WORM JIM (EUR)	**399,00**	RUGBY WORLD CUP (EUR)	299,00
ECCO THE DOLPHIN 2	399,00	SAMOURAI SHOWDOWN (EUR)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	299,00	SHINING FORCE 2 (EUR)	349,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	299,00	SOLEIL (EUR)	399,00
FLINK (EUR)	**369,00**	SPIDERMAN TV (EUR)	299,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	299,00	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	399,00
JOHN MADDEN 95	349,00	**STAR GATE (EUR)**	**199,00**
JUDGE DREDD (EUR)	**349,00**	**STREET RACER (EUR)**	**349,00**
JUSTICE LEAGUE (EUR)	**349,00**	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
KICK OFF 3 (EUR)	199,00	SYNDICATE (EUR)	299,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	399,00	THEME PARK (EUR)	399,00
NBA JAM (EUR)	199,00	**TRUE LIES (EUR)**	**199,00**
NBA JAM T.E(EUR)	**299,00**	**URBAN STRIKE** (EUR)	**299,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	299,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
NFL QUATERBACK 95	499,00	X MEN 2	399,00
NHLPA 95 (EUR)	299,00	WARLOCK (EUR)	449,00

MEGA PROMOS !

MICKEY MANIA (EUR)	199,00
SHAQ FU (EUR)	169,00

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	LEMINGS 2 (EUR)	199,00
AGASSI TENNIS (EUR)	99,00	LETAL ENFORCER + PISTOLET	199,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	99,00	LHX ATTACK CHOPPER (EUR)	129,00
BALL Z (EUR)	129,00	LOTUS II TURBO CHALLENGE (EUR)	129,00
BART'S NIGHTMARE (EUR) (SIMPSONS)	99,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	199,00	MR NUTZ (EUR)	149,00
BUBSY (EUR)	149,00	PITFALL (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	199,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	169,00
CASTELVANIA (USA)	199,00	RISE OF THE ROBOT (EUR)	199,00
CHAKAN (EUR)	129,00	STAR GATE (EUR)	199,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	149,00	STREET FIGHTER (JAP)	149,00
DRAGON (EUR)	149,00	SUPER KICK OFF (EUR)	99,00
ETERNAL CHAMPION (EUR)	149,00	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	299,00
FANTAZY ZONE (EUR)	99,00	TALMIT ADVENTURE (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	299,00	TRUE LIES (EUR)	199,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	99,00	TWO CRUDE DUDES (EUR)	99,00
JAMES POND 3 (EUR)	99,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 94	149,00	ZOOL (EUR)	99,00

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1190 FF

COSMIC CARNAGE	449,00	STAR WARS	499,00
DOOM	499,00	SUPER MOTOCROSS	499,00
NBA JAM TE	349,00	VIRTUA RACING DE LUXE	499,00
SPACE HARRIER	449,00	WWF RAW	349,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	249,00	NBA JAM	269,00
MORTAL KOMBAT	199,00	MORTAL KOMBAT 2	289,00
SAMOURAI SHOWDOWN	249,00	NBA JAM TE EDITION	299,00
FATAL FURY SPECIAL	249,00		

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	5 F	CD MUSICAUX	129 F
SHORT	99 F	LOT DE 3 SLIPS	59 F
MANGA	35 F	MANGA COULEUR	79 F
T SHIRT	79 F	PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F	HERO COLLECTIONS 3	30 F/ Sachet
BATTLE COLLECTION 1 à 9	79 F	CASQUETTES	59 F
10 à 16	129 F	JEUX DE 54 CARTES	69 F

CASSETTES VIDEO version française N° 1-11 129 F
DRAGON BALL : LE FILM 129 F

MEGA CD

MULTIMEGA+ 3 CD 2 490 F

32X NIGHT TRAP (EUR)	299,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
32X SLAM CITY (EUR)	299,00	NBA JAM (EUR)	399,00
32X SUPREME WARRIOR (EUR)	299,00	NIGHT TRAP (EUR)	399,00
BATTLE CORP (EUR)	399,00	ROAD RASH (EUR)	399,00
CORPSE KILLER (EUR)	199,00	SLAM CITY (EUR)	199,00
DUNE (EUR)	399,00	SOULSTAR (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**	STARBLADE (EUR)	399,00
MICKEY MANIA(EUR)	399,00	SUPREME WARRIOR (EUR)	199,00
MISTERY MANSION	399,00	TERMINATOR (EUR)	99,00

GENIAL! LE CDX PRO 299 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

SATURNE Version PAL

SATURNE (VF) + VIRTUA FIGHTER DISPO.

ASTAL (JAP)	490,00	DAYTONA USA (EUR)	TEL
CLOCK WORK KNIGHT (EUR)	TEL	GRAN CHASER (JAP)	490,00
CLOCK WORK KNIGHT (JAP)	399,00	PANZER DRAGON (EUR)	TEL
DAEDALUS (JAP)	490,00	SHINOBI (JAP)	490,00
DAYTONA (JAP)	549,00	VICTORY GOAL	490,00

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

ABONNEZ-VOUS MAINTENANT

à Mega Force pour 6 mois ou 1 an selon votre modèle de console

ET TRICHEZ COMME UN "PRO" GRACE À L'ACTION REPLAY PRO.

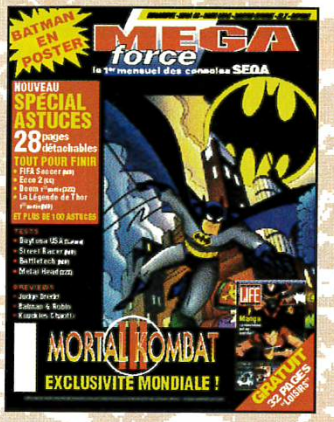
Profitez de notre SUPER PROMO SUR L'ACTION REPLAY PRO,

utilisez les nombreux codes que nous vous fournissons tous les mois, et réalisez une économie pouvant aller jusqu'à

140 FF !

FAUT ETRE BARJE POUR NE PAS DIRE OUI !

MEGA force



Oui, oui, OUI ! Je veux m'abonner à MEGA FORCE :

OPTION 1

JE M'ABONNE À MEGA FORCE POUR 6 MOIS (6 NUMÉROS) ET JE RECEVRAI UNE CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO POUR :

❑ MASTER SYSTEM ❑ GAME GEAR ❑ MEGA-CD (CDX PRO)

AU PRIX DE 322 FF (PORT COMPRIS) AU LIEU DE 450 FF !

OPTION 2

JE M'ABONNE À MEGA FORCE POUR 1 AN (11 NUMÉROS) ET JE RECEVRAI UNE CARTOUCHE "ACTION REPLAY MK II" POUR MEGADRIVE, AU PRIX DE 562 FF (PORT COMPRIS) AU LIEU DE 702 FF !

OPTION 3

JE CHOISIS L'ABONNEMENT SIMPLE D'UN AN (11 NUMÉROS) AU PRIX DE 270 FF (EUROPE 390 FF, RESTE DU MONDE PAR AVION 530 FF).

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos P.A. sont prioritaires. Délai d'expédition de la cartouche A.R. : 3 semaines, sous réserve des stocks disponibles. Les offres d'abonnement avec cartouche ACTION REPLAY sont réservées à la France métropolitaine (ajouter 100 FF pour les DOM-TOM).

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

À retourner à MEGA FORCE ABO,
6 Bld Général Leclerc - 92115 - Clichy Cedex

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

CP.....

VILLE.....

PAYS.....

CONSOLE.....AGE.....

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

2 mois ! 2 mois de vacances ! Quel pied pour s'éclater tout seul ou avec ses potes devant sa console (derrière, c'est bien aussi, mais lassant, à force !). Mega Force étant à la pointe de l'actualité, les pages d'astuces sont quelque peu réduites cette fois-ci. À propos d'actualité brûlante, voici le dossier complet de Virtua Fighter, qui ravira sûrement les heureux possesseurs du dernier "petit" bijou de Sega, j'ai nommé la SATURN, version française. Vous retrouverez "En détresse" à la rentrée. Et pour les plus impatients, retrouvez les Secrets (la compil', volume 1) dans notre Hors-Série Spécial Astuces : LA BIBLE DES SECRETS qui sera en vente durant tout l'été. Vous pouvez toujours m'envoyer tous vos secrets et vous serez justement récompensé. Grégory Buffaut, lui, l'a bien compris et devient "l'Astuce-Man" du mois. Du coup, il gagne le dernier jeu OCEAN "Addams Family Values" sur Megadrive. Les autres se voient offrir un super T-Shirt par Ocean, bien pratique pour dévoiler votre impressionnante musculature sur les plages (ou ailleurs, c'est comme vous voulez...). Dernière chose avant de nous séparer (2 mois, c'est quand même long !), je suis désolé de vous avoir fait languir un mois supplémentaire pour le code de Star Wars 32X, qui a étrangement disparu des Secrets le mois dernier. L'erreur se voit ainsi réparée ! Bonnes Vacances !

LOGAN

SOMMAIRE

DOSSIER VIRTUA FIGHTER SAT	p. 48 à 53
DOSSIER POWER RANGERS GG	p. 54 à 55
OLDIES BUT GOODIES	p. 56 à 61
DOSSIER SHAQ FU MD	p. 62 à 63
DOSSIER DRAGON MD	p. 64 à 65
LES SECRETS de MEGA FORCE	p. 66 à 70

ACTION REPLAY MD
BLOODSHOT MD
CONCOURS SONIC & KNUCKLES MD
ECCO 2 MCD/MD
FATAL FURY SPECIAL GG
JAMES BOND THE DUEL GG
JELLY BOY MD
LÉGENDE DE THOR MD
MARKO'S MAGIC FOOTBALL GG
NOVASTORM MCD
PUTTY SQUAD MD
ROAD RASH 3 MD
SKELETON SKREW MD
SOLEIL MD
SPEEDY GONZALES MD
STAR WARS 32X
THEME PARK MD
TOUGHMAN CONTEST MD
TRUE LIES MD
WARLOCK MD

**LOGAN,
LES SECRETS
DE MEGA FORCE,
6, bld du Gl LECLERC,
92 115 CLICHY CEDEX.**

LES SECRETS DE MEGA FORCE

SATURN

Virtua Figl

AKIRA YUKI

MOUVEMENTS SPÉCIAUX :

Grand coup de coude : Droite, Droite + B.
Coup de coude : Droite + B.
Mise au tapis : Bas (2sec), Droite + B. (photo 3)
Coup de pied sauté : Droite, Droite + C.
Double coup de pied sauté : Droite, Droite + C, C.
Coup de genou : (au corps à corps) Droite, Droite, C+ A.
Coup d'épaule : Gauche, Droite, Droite, B + C. (photo 2)

PROJECTIONS

(SE FONT TOUTES AU CORPS À CORPS) :

Déséquilibre : Gauche + B. (photo 4)
Le coup de boule : Diagonale Bas/Gauche, Droite + B.
Le coup d'épaule à revers : Gauche, diagonale Bas/Droite, B + C. (photo 5)

LES ATTAQUES AU SOL

(LORSQUE L'ADVERSAIRE EST COUCHÉ SUR LE RING) :

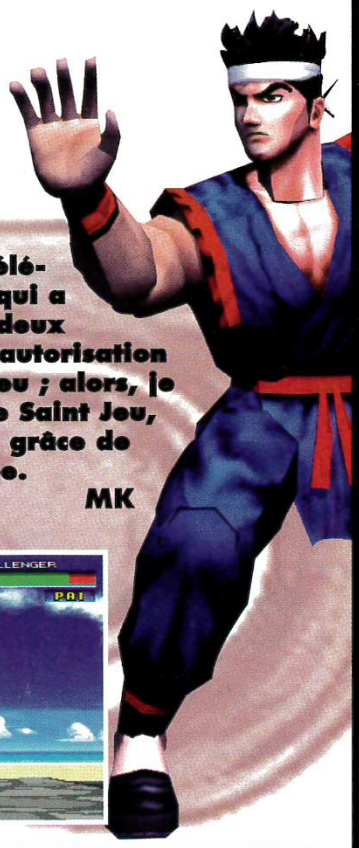
Coup de poing : Diagonale Bas/Droite + B. (photo 5)
Coup de poing sauté : Haut + B (ne pas maintenir la direction appuyée).

COMBINAISONS :

B, B.
B, C.
Droite, Droite, B + C.
Droite, Droite, B + C, B.
Droite, Droite, B + C, C.
Droite, Droite, B + C, B, B.
Droite, Droite, B + C, B, C.
Droite, Droite, B + C, B, B, C.

arcade virtuelle à domicile !

hter



Nous voici réunis, mes bien chers frères, pour célébrer l'adaptation d'un formidable jeu d'arcade qui a fait notre joie lors de sa sortie, il y a environ deux ans. Notre Seigneur tout puissant m'a donné l'autorisation de vous livrer les coups les plus secrets de ce jeu ; alors, je vous laisse vous éclater comme des bêtes sur ce Saint Jeu, que notre Père qui est aux cieux nous a fait la grâce de programmer sur cette diabolique machine.

MK

PAI CHAN

MOUVEMENTS SPÉCIAUX :

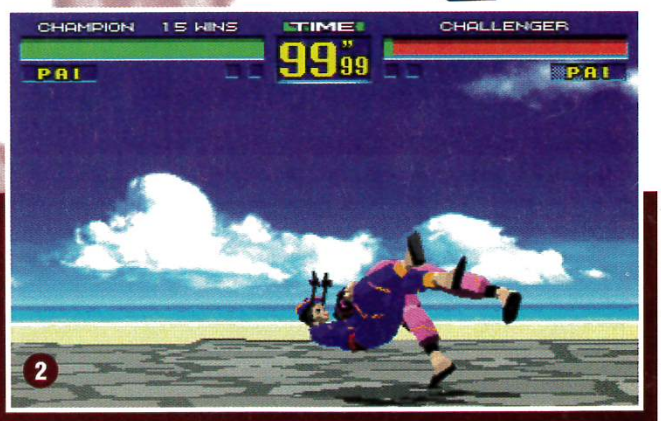
Coup de pied tournoyant : C + A.
Fauchage : Bas, C + A.
Coup de pied circulaire (lorsque vous êtes au sol) : C.
Flip arrière avec coup de pied : Diagonale Haut/Gauche + C.
Flip normal : 2 x Diagonale Haut/Gauche + C.

1

PROJECTIONS

(SE FONT TOUTES AU CORPS À CORPS) :

Bras roulé : A +B. (photo 2)
Projection roulée : Gauche, Droite + B. (photo 1)
DDT : Droite, Bas + B.
Fauchage avec coup de poing : Droite, Droite, B + C. (photo 3)
Blocage (lorsque l'adversaire vous donne un coup) Gauche + B. (photo 4)



2

3

COMBINAISONS :

B, B.
B, C.
B, C + A.
B, Bas, C + A.
B, B, B.
B, B, C.
B, B, B, C.
B, B, B, Bas + C.
B, B, B, Diagonale Haut/Gauche + C.

LES ATTAQUES AU SOL

(LORSQUE L'ADVERSAIRE EST COUCHÉ SUR LE RING) :

Coup de poing : Diagonale Bas/Droite + P.
Double coup de genou : Haut + B.
Grand double coup de genou : Haut (le maintenir) + B.

4

LES SECRETS DE MEGA FORCE

• VIRTUA FIGHTER • SOLUCE • VIRTUA FIGHTER • SOLUCE • VIR

LAU CHAN

MOUVEMENTS SPÉCIAUX :

Uppercut : Diagonale Bas/Droite + B.
Grand uppercut : Diagonale Bas/Droite (maintenir la direction) + B.
Coup de pied tournoyant : C + A.
Fauchage : Bas, C + A.
Coup de pied circulaire (lorsque vous êtes au sol) : C.
Coup de coude : Droite + B.
Flip arrière avec coup de pied : Diagonale Haut/Gauche + C. (photo 4)
Flip normal : 2 x Diagonale Haut/Gauche + C.
Coup de pied sauté : Diagonale Haut/Avant + C.

PROJECTIONS (SE FONT TOUTES AU CORPS À CORPS) :

Le jeté par-dessus l'épaule : A + B. (photo 3)
L'éclatement du dos : Gauche, Droite + B. (photo 1)
Le renversement : Gauche + B. (photo 2)

LES ATTAQUES AU SOL (LORSQUE L'ADVERSAIRE EST COUCHÉ SUR LE RING) :

Ecrasement : Haut + B.
Double écrasement : Haut (maintenir la direction) + B.

COMBINAISONS :

B, B.
B, C.
B, C + A.
B, Bas, C + A.
B, B, B.
B, B, C.
B, B, B, C.
B, B, B, Bas + C.
B, B, B, Diagonale Haut/Gauche + C.
Diagonale Bas/Droite + B, B.
Diagonale Bas/Droite + B, B, B.
Diagonale Bas/Droite + B, B, C.
Diagonale Bas/Droite + B, B, B, C.
Diagonale Bas/Droite + B, B, B, Bas + C.
Diagonale Bas/Droite + B, B, B, Diagonale Haut/Gauche + C.
Diagonale Bas/Droite + B, C + A.
Diagonale Bas/Droite + B, Bas, C+ A.
Diagonale Haut/Avant + C.
Diagonale Haut/Avant + C, B, B.
Diagonale Haut/Avant + C, B, C.
Diagonale Haut/Avant + C, B, C + A.
Diagonale Haut/Avant + C, B, Bas, C + A.
Diagonale Haut/Avant + C, B, B, B.
Diagonale Haut/Avant + C, B, B, C.
Diagonale Haut/Avant + C, B, B, B, C.
Diagonale Haut/Avant + C, B, B, B, Bas + C.
Diagonale Haut/Avant + C, B, B, B, Diagonale Haut/Gauche + C.
Diagonale Haut/Avant + C, diagonale Bas/Droite + B, B.
Diagonale Haut/Avant + C, diagonale Bas/Droite + B, B, B.
Diagonale Haut/Avant + C, diagonale Bas/Droite + B, B, C.
Diagonale Haut/Avant + C, diagonale Bas/Droite + B, B, B, C.
Diagonale Haut/Avant + C, diagonale Bas/Droite + B, B, B, Bas + C.
Diagonale Haut/Avant + C, diagonale Bas/Droite + B, B, B, Diagonale Haut/Gauche + C.
Diagonale Haut/Avant + C, diagonale Bas/Droite + B, C + A.
Diagonale haut/avant + C, diagonale Bas/Droite + B, Bas, C+ A.

WOLF HAWKFIELD

MOUVEMENTS SPÉCIAUX :

Manchette : Droite, Droite + B.
Ruade : Gauche, Droite + B.
Uppercut : Diagonale Bas/Droite + B.
Grand uppercut : Diagonale Bas/Droite (maintenir la direction) + B.
Coup de genou : Droite + C.

LES ATTAQUES AU SOL (LORSQUE L'ADVERSAIRE EST COUCHÉ SUR LE RING) :

Coup d'épaule volant : Haut + B.
Grand coup d'épaule volant : Haut (maintenir la direction) +B.

PROJECTIONS (SE FONT TOUTES AU CORPS À CORPS) :

Le poirier : B + A. (photo 2)
L'enclume : Droite + B. (photo 1)
L'explose nuque : Diagonale Bas/Droite, Diagonale Bas/Droite (maintenir la direction), B + C. (photo 3)
Le tourniquet de la mort : Gauche, diagonale Bas/Gauche, Bas, diagonale Bas/Droite, Droite + B. (photo 5)
Souplesse : (dans le dos de l'adversaire) B + A. (photo 4)
La souplesse de fac (lorsque l'adversaire est accroupi devant vous) : Diagonale Bas/Gauche, A + B + C.

COMBINAISONS :

B, B.
B, C.
B, B, B.

Virtua Fighter

JEFFRY MCWILD

MOUVEMENTS SPÉCIAUX :

Coup de coude Bas : Droite, Droite + B.
Uppercut : Diagonale Bas/Droite + B.
Grand uppercut : Diagonale Bas/Droite (maintenir la direction) + B.
Coup de genou : Droite + C.
Coup de pied facial : Bas + C.
L'assommoir (pendant un petit saut) : Haut (maintenir la direction) + B.
Le grand assommoir : (pendant un grand saut) Haut (maintenir la direction) + B.

COMBINAISONS :

B, B.
Diagonale Bas/Droite + B, B.
Droite, Droite + B, B.
Droite, Gauche + B.
B, C.
Bas + C, B.
B, B, B.

LES ATTAQUES AU SOL
(LORSQUE L'ADVERSAIRE EST COUCHÉ SUR LE RING) :

Le plaquage : Haut + B.
L'écrasement : Haut (maintenir la direction) + B.

PROJECTIONS
(SE FONT TOUTES AU CORPS À CORPS) :

Flip arrière : B + A. (photo 3)
Ecrasement des vertèbres : Droite + B. (photo 2)
L'épaulé-jeté : Gauche, Gauche + B. (photo 1)
L'explose-nuque : Diagonale Bas/Droite, Diagonale Bas/Droite (maintenir la direction), B + C. (photo 5)
Le brise-reins (dans le dos de l'adversaire) : B + A. (photo 4)
La main de fer (lorsque l'adversaire est accroupi devant vous) : Bas + B.
Le marteau de Thor (lorsque l'adversaire est accroupi devant vous) : Diagonale Bas/Avant , A + B + C.
La mitrailleuse à coups de genou (lorsque l'adversaire est accroupi devant vous) : Bas, Droite + C.

1

2

3

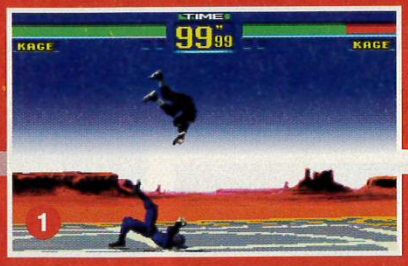
4

5

KAGE MARU

MOUVEMENTS SPÉCIAUX :

Coup de pied retourné : Bas, C + A.
Fauchage glissé : Droite, Droite + C.
Jeté pieds joints en avant : Droite, Droite, A + B + C.
Roulade avant avec fauchage : Gauche, diagonale Bas/Gauche, Bas, diagonale Bas/Droite, Droite + C.
Roulade arrière avec fauchage : Droite, diagonale Bas/Droite, Bas, diagonale Bas/Gauche, Gauche + C.
Coup de coude : Droite + B.
Saut périlleux avec coup de pied : Diagonale Haut/Gauche + C.
Flip arrière avec coup de pied : Gauche , Gauche + C.
Flip arrière : Diagonale haut/Gauche, Diagonale Haut/Gauche + C.
Coup de genou sauté : Bas (2sec), Droite + C.
Saut roulé : Diagonale Haut/Droite (maintenir la direction) + C.



1

PROJECTIONS
(SE FONT TOUTES AU CORPS À CORPS) :

Jeté par-dessus l'épaule : B + A. (photo 2)
Jeté vertical : Gauche + B. (photo 1)
Renversement : A + B + C
Déséquilibre : Gauche, Droite + B. (photo 3)
Le plaquage (dans le dos de l'adversaire) : B + A. (photo 4)

2

3

4

COMBINAISONS :

B, B.
B, C.
B, B, B.
B, B, C.
B, B, B, C.
B, B, B, Diagonale Haut/Gauche + C.

LES ATTAQUES AU SOL
(LORSQUE L'ADVERSAIRE EST COUCHÉ SUR LE RING) :

L'écrasement avec la tête (proche de l'adversaire) : Haut + B.
L'écrasement avec les pieds : Haut + B.
L'écrasement avec les genoux (loin de l'adversaire) : Haut + B.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

• VIRTUA FIGHTER • SOLUCE • VIRTUA FIGHTER • SOLUCE • VIR

SARAH BRYANT

MOUVEMENTS SPÉCIAUX :

Double coup de pied dans la tête : Diagonale Bas/Droite (maintenir la direction) + C, C.
Triple coup de pied dans la tête : Diagonale Bas/Droite (maintenir la direction) + C, C, C.
Coup de pied facial : Diagonale Bas/Droite + C.
Grand coup de pied accroupi : Bas (maintenir la direction) + C.
Coup de genou sauté : Bas (2sec), Droite + C.
Coup de genou couru : Droite, Droite + C.
Coup de pied ventral : Bas + C.
Coup de genou : Droite + C. (photo 4)
Coup de coude : Droite + C.
Flip arrière avec coup de pied : diagonale Haut/Gauche + C.
Flip arrière : diagonale Haut/Gauche, diagonale Haut/Gauche + C.

4

1

PROJECTIONS
(SE FONT TOUTES AU CORPS À CORPS) :

Le plaquage : B + A. (photo 1)
La manchette : Droite, Droite + B. (photo 2)
La souplesse : (dans le dos de l'adversaire) B + A. (photo 3)

2

3

COMBINAISONS :

B, B.
B C.
B, Bas + C.
Droite + B, C.
C, B.
Bas + C, C.
Droite + C, diagonale Bas/Droite + C.
B, B, B.
B, B, Gauche.
B, B, Haut.
B, B, C.
B, B, B, C.
B, B, B, diagonale Haut/Gauche + C.
B, B, B, Gauche + C.
B, B, Gauche + C.
B, B, Haut + C.
B, B, B, haut + C
Droite, Droite, B + C (au corps à corps), B, B, C.

LES ATTAQUES AU SOL
(LORSQUE L'ADVERSAIRE EST COUCHÉ SUR LE RING) :

Ecrasement : Haut + B.
Grand écrasement : Haut (maintenir la direction) + B.

JACKY BRYANT

MOUVEMENTS SPÉCIAUX :

Coup de poing circulaire : Gauche + B.
Coup de poing circulaire Bas : diagonale Bas/Gauche + B.
Coup de pied facial : Droite, Droite + C.
Coup de pied circulaire : C + A.
Coup de pied bas : Bas (maintenir la direction), C + A.
Coup de coude : Droite + B.
Flip arrière avec coup de pied : diagonale Haut/Gauche + C.
Flip arrière : diagonale haut/Gauche, diagonale haut/Gauche + C
Coup de genou : Droite + C.
Coup de pied ventral : Bas + C.

PROJECTIONS (SE FONT TOUTES AU CORPS À CORPS) :

L'enclume : B + A. (photo 1)
La manchette : Droite, Droite + B. (photo 2)
Le casse-crâne (dans le dos de l'adversaire) : B + A. (photo 3)

3

LES ATTAQUES AU SOL
(LORSQUE L'ADVERSAIRE EST COUCHÉ SUR LE RING) :

Ecrasement : Haut + B. (photo 4)
Grand écrasement : Haut (maintenir la direction) + B.

4

COMBINAISONS :

B, B.
Gauche + B, B.
B, C (au corps à corps).
Gauche (maintenir la direction) + B, C.
B, C.
B, Bas + C.
Gauche + B, C.
Gauche + B, Bas + C.
Diagonale Bas/Gauche + B, Bas + C.
Droite + B, C.
C, C.
Diagonale Bas/Gauche + C, C (au corps à corps).
B, B, B.
B, B, Droite + B.
B, B, C.
B, B, Droite + B, C.
Droite, Droite, B + C (au corps à corps), B, B, C.

2

1

Virtua Fighter

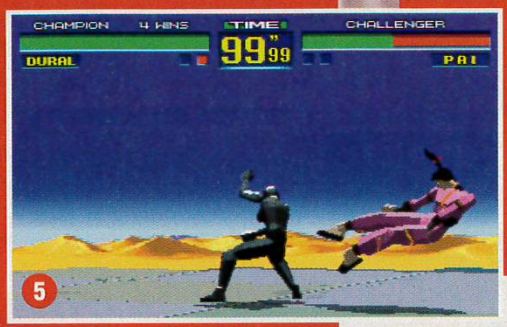
CODE POUR LE BOSS, DURAL

Lors du choix des personnages, que ce soit en mode Versus ou en mode Arcade, faites Bas, Haut, Droite, Gauche + A. Si vous entendez un son assez spécial, cela veut dire que vous avez réussi le code et que vous jouerez avec Dural à la place du personnage que vous avez sélectionné.

DURAL

MOUVEMENTS SPÉCIAUX :

Double coup de pied sauté : Droite, Droite + C, C.
Coup d'épaule : Gauche, Droite, Droite, B + C. (photo 5)
Coup de pied tournoyant : C + A.
Coup de genou : Droite + C.
Coup de pied facial : Bas + C.
Manchette : Droite, Droite + B. (photo 2)
Jeté pieds joints en avant : Droite, Droite, A + B + C.
Roulade avant avec fauchage : Gauche, diagonale Bas/Gauche, Bas, diagonale Bas/Droite, Droite + C.
Roulade arrière avec fauchage : Droite, diagonale Bas/Droite, Bas, diagonale Bas/Gauche, Gauche + C.
Flip arrière avec coup de pied : Gauche , Gauche + C.
Coup de coude : Droite + B.
L'assommoir (pendant un petit saut) : Haut (maintenir la direction) + B.



COMBINAISONS :

B, B.
B, C.
B, B, C.
B, B, B, C.
Droite + B, C.
Droite, Droite, B + C.
Droite, Droite, B + C, B.
Droite, Droite, B + C, C.
Droite, Droite, B + C, B, B.
Droite, Droite, B + C, B, C.
Droite, Droite, B + C, B, B, C.

PROJECTIONS

(SE FONT TOUTES AU CORPS À CORPS) :

Projection roulé : Gauche, Droite + B. (photo 6)
DDT : Droite, Bas + B.
Le renversement : Gauche + B.
Le poirier : B + A. (photo 1)
L'enclume : Droite + B. (photo 4)
Le marteau de Thor (lorsque l'adversaire est accroupi devant vous) : Diagonale Bas/Avant , A + B + C.
La mitrailleuse à coups de genou (lorsque l'adversaire est accroupi devant vous) : Bas, Droite + C.
La main de fer (lorsque l'adversaire est accroupi devant vous) : Bas + B.
Déséquilibre : Gauche, Droite + B.
Le coup de boule : Diagonale Bas/Gauche , Droite + B.
Le tourniquet de la mort : Gauche, diagonale Bas/Gauche, Bas, diagonale Bas/Droite, Droite + B.
L'épaulé jeté : Gauche, Gauche + B. (photo 3)
La souplesse de face (lorsque l'adversaire est accroupi devant vous) : Diagonale Bas/Gauche, A + B + C.
L'enclume : Diagonale Bas/Droite + B.

LES ATTAQUES AU SOL

(LORSQUE L'ADVERSAIRE EST COUCHÉ SUR LE RING) :

L'écrasement avec les genoux : Haut + B.
Le grand écrasement avec les genoux : Haut (maintenir la direction) + B.
Coup de poing : Diagonale Bas/Droite + B.

DES CODES À GOGO !!!!

MENU SECRET

Pour choisir votre stage de début et la taille du ring, faites 12 fois Haut à l'écran "Press start". Allez dans l'écran d'options, vous y entendrez une voix crier KO, signifiant que la manipulation a fonctionné ; placez-vous sur EXIT, appuyez sur Bas, pour sortir de l'écran et validez sur C pour entrer dans ce nouveau menu.

DES CODES À GOGO !!!!

RANKING MODE

À l'écran "Press Start", appuyez en même temps sur Diagonale Bas/Droite, C, Y, L, R et Start.
Une remarque : il faut, pour ce code, être très souple pour pouvoir appuyer sur tous les boutons avec le pied, ou alors avoir un copain sous la main.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

• SOLUCE • POWER RANGERS • SOLUCE • POWER RANGERS •

GAME GEAR

POWER RANGERS

STAGE 1-1 : KING SPHINX

Pour ce stage, je vous conseille de prendre le Ranger jaune. Matraquez les Putty Patrol jusqu'à ce que Goldar arrive. Pour le faire rapidement fuir, il suffit de sauter et d'appuyer en même temps sur les 2 boutons. Lorsque King Sphinx arrive pour vous combattre, envoyez un pouvoir en haut (BAS, AVANT + Bouton 1) et tout de suite après, un pouvoir bas (BAS, AVANT + Bouton 2), tout en évitant ses attaques. Continuez ainsi jusqu'à ce que ce "pas beau" tombe dans les vaps', courez pour vous placer au corps à corps et, dès lors, déclenchez votre Super attaque spéciale (BAS, AVANT + 1 et 2). Recommencez cette technique jusqu'à ce que mort s'ensuive.

STAGE 1-2

Lorsque vous combattez Goldar avec le Megazord, essayez de le coincer contre l'un des bords de l'écran et de le faire tomber pour, dès qu'il se relève, lui envoyer votre foudre mystique (BAS, AVANT + 1). Si, par hasard, il était K.O. avant de pouvoir fuir, n'hésitez pas à lui donner un méga-coup d'épée dans la tronche (BAS, AVANT + 1 et 2). Faites de même contre King Sphinx.

STAGE 2-1 : NASTY KNIGHT

Pour le battre, il suffit que vous utilisiez le Ranger rouge, que vous le coinciez contre un bord de l'écran et que vous donniez des super coups de pied en l'air (sautez et appuyez sur 1 et 2). Dès qu'il tombe dans les vaps', utilisez votre Super attaque spéciale (BAS, AVANT + 1 et 2) pour l'expédier en visite chez ses ancêtres.

STAGE 2-2

Pour le mettre rapidement K.O., sautez et appuyez sur 1 et 2. Dès que le "Knight" est dans les choux, déclenchez votre Super attaque spéciale, et recommencez ainsi jusqu'à sa mort.

STAGE 3-1 : EVIL GREEN RANGER

Pour ce stage, utilisez le Ranger rouge. Vous combattrez encore une fois Goldar, et pour le faire fuir, utilisez la même technique que pour le niveau 1. Le Ranger Vert se bat de la même façon que Goldar.

STAGE 3-2

Contre ce Goldar géant, utilisez à nouveau la même technique que dans le Stage 1, et faites exactement pareil contre l'Evil Green Ranger.

STAGE 4-1 : DRAGONZORD

Prenez à nouveau le Ranger rouge pour ce stage et utilisez la même technique que contre l'Evil Green Ranger pour battre ce Dragonzord.

STAGE 4-2

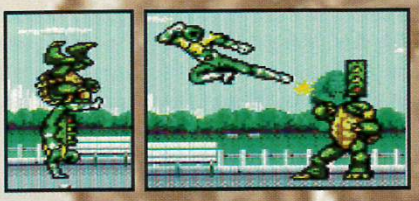
Utilisez la même technique que lors du stage 3 pour battre le Green Ranger.

Go, go, Power Rangers !

Nous voici de retour cette fois dans le rôle des célébrissimes "Power Rangers", l'une des séries nippones vedettes de notre grande amie Dorothée ! (...Beeuuaark !!...). Comme dans toute grande série qui se respecte, un scénario en béton armé est le principal atout de la série et du jeu. En deux mots comme en cent, voici comment nous pourrions le résumer : vous êtes les "gentils", des "méchants" attaquent la Terre pour la détruire, et vous devez détruire les méchants pour sauver la Terre ! Alors en route, mes petits Rangers...

STAGE 5-1 : SHELL SHOCK

Pour battre cette saleté de tortue, utilisez le Ranger vert. Lors de votre première rencontre, utilisez son attaque spéciale avec les pieds, pour bien lui faire regretter d'être venu. La deuxième fois, utilisez la tactique normale, comme pour battre Goldar.

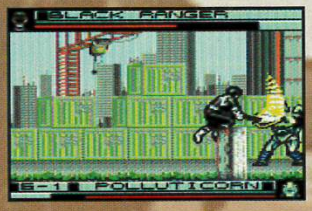


STAGE 5-2

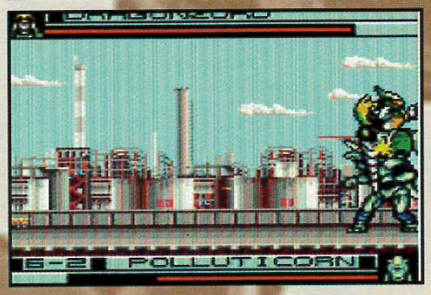
Prenez le Dragonzord pour le combattre, et utilisez surtout votre attaque spéciale avec les pieds pour le mettre K.O. Une fois fait, utilisez votre super attaque spéciale pour lui faire regretter sa mère.

STAGE 6-1 : POLLUTICORN

Prenez le Ranger noir pour ce stage... Tout au long, vous serez assailli par Goldar qui vous attaquera lâchement dans le dos avant d'accepter le combat "mano a mano", au cours duquel il se fera battre grâce à votre tactique habituelle. Dès que le monstre apparaît, faites-lui exclusivement des super attaques spéciales et vous l'enverrez polluer ailleurs.



STAGE 6-2



Utilisez à nouveau le Dragonzord pour le battre, avec la même technique que contre le Shell Shock.

STAGE 7-2

Utilisez à nouveau le Dragonzord pour le battre. La tactique à employer pour le détruire est simple : lorsque vous êtes loin de lui, utilisez votre super attaque spéciale, et à distance moyenne, votre attaque spéciale avec les pieds. Lorsque vous êtes au corps à corps, sautez en appuyant sur les 2 boutons à la fois. Dès que vous l'avez mis dans les vaps', allez au corps à corps et utilisez votre attaque spéciale avec les poings pour lui faire très mal entre les rouages, à cette saleté de robot qui pue...

STAGE 6-1 : POLLUTICORN

Prenez pour la dernière fois le Ran
combattrez à nouveau les monstr
aura notre ami Shell Shock, son
camarade de jeu Nasty Knig
finale King Sphinx. Pou
Goldar livrera son av
Pour les battre, il suf
habituelle qui a déjà
facilité car ils ne pos

p plus de

C'EST FINI !

monstre battu, vous aurez remporté une victoire décisive sur Rita et son ignoble armée. Celle-ci s'enfuira alors en laissant la Terre en paix, mais non sans avoir une idée machiavélique derrière la tête...

LES SECRETS DE MEGA FORCE

IES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOOD

OLDIES BUT GOODIES

C'est bien connu, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. En matière de jeux vidéo, c'est un peu la même chose et les vieux jeux ont bien souvent encore tous les honneurs de vos manettes d'autant que, crise oblige, les échanges de jeux sont de plus en plus nombreux. Si vous avez manqué des astuces depuis le début de Mega Force, c'est le moment de vous raccrocher aux branches. Dans ces pages, nous publions un récapitulatif, remis mensuellement au goût du jour, des trucs et astuces sur des jeux qui "datent" mais qui vous ont peut-être marqués.

MEGADRIVE

BUBBA & STIX

CODES :

Niveau 2 : ?TV9M49R16.
Niveau 3 : MF2!?T!P17.
Niveau 4 : !X!TWMY?B5.
Niveau 5 : R4GB!2VPD?.

CHAOS ENGINE

CODES EN MODE 1 JOUEUR :

Niveau 2 :	Thug / Navvie	YKLSLTL4S1#M.
Niveau 2 :	Gentleman / Mercenary	Y25RMW536YZL.
Niveau 2 :	Mercenary / Thug	YKXVGL7HXMDM.
Niveau 2 :	Navvie / Scientist	6#4W7YWL3R5x.
Niveau 3 :	Navvie / Scientist	2T2ZMM2BBN35.
Niveau 2 :	Scientist / Navvie	P#9QQ7Q7PVBM.
Niveau 3 :	Scientist / Navvie	T2YGH9QQ#236.
Niveau 3 :	Scientist / Thug	FPN8R#82ZF3C.
Niveau 4 :	Brigand / Gentleman	#YRS0F4W3VDN.
Niveau 4 :	Gentleman / Scientist	P2MG2L73RQMS.

COMBAT CARS

CHOIX DES COURSES :

Pour choisir n'importe laquelle des 24 courses et pour aussi "sauvegarder" la dernière course effectuée, il faut aller sur le menu OPTIONS, se placer sur EXIT et faire : A + B + C + START en même temps. Commencer à jouer et appuyer sur GAUCHE ou DROITE à l'écran "Beach Track 1" pour choisir sa course et START pour y accéder.

DUNE 2 : BATTLE FOR ARRAKIS

SUPER CODES :

- Voir la fin du jeu : DUNEFINALE.
- Dévoiler complètement la carte : LOOKAROUND.
- Argent infini : SPLURGEOLA.
- Véhicules et structures invulnérables : PLAYTESTER.
- Connaître la version de votre jeu : VERSIONNUM.

EARTHWORM JIM

DEBUG MODE :

Commencez à jouer et faites Pause : appuyez sur GAUCHE + A (en même temps) - B - B - A - DROITE + A (en même temps) - B - B - A. Vous aurez droit à un Debug Mode, qui permet de devenir invincible, de choisir son niveau ou de visualiser un niveau dans son ensemble.

ECCO 2

CODES DE NIVEAU EN NORMAL :

Crystal Springs :	OVYKBYEB.	The Eye :	OXHNZXQE.
Fault Zone :	MOIUSHZA.	Big Water :	UOCZFOGA.
Two Tides :	UCIYWAZA.	Deep Ridge :	QTJNEVOD.
Sky Way :	CVLCBSCB.	The Hungry Ones :	CLESQEGE.
Sky Tides :	KXAENRCB.	Secret Cave :	KPKFQUOE.
Tube of Medusa :	MIVLLPYA.	Lunar Bay :	SZFUYUOE.
Sky Lands :	CLCLNHEB.	Black Clouds :	GJMBYPKE.
Fin to Feather :	UUDSOWXA.	Gravitor Box :	AGTAJOME.
Eagle's Bay :	MKSIWNDB.	Globe Holder :	OTZKWULE.
Asterite's Cave :	KJXSRUXA.	Vortex Queen :	CQBOYTDA.
Four Islands :	AOTUOFFB.	Home Bay :	MHQYVNIA.
Sea of Darkness :	QQKQUIAB.	Epilogue :	OOGZPJDA.
Vents of Medusa :	SDEILPBB.	Fish City :	MJPZTTNA.
Gateway :	EYXJLPHB.	City of Forever :	CCXIBGTA.
Moray Abyss :	KFBNZUZA.	Code Secret :	OAREFSMA.

FLINK

CHEAT MODE :

Commencez normalement le jeu et mettez en Pause en appuyant sur BAS + START. Une fois le Menu Option apparu, maintenez START enfoncé et appuyez successivement sur : DROITE - DROITE - DROITE - GAUCHE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - GAUCHE. La manipulation terminée, un menu spécial va se dévoiler en bas de l'écran ; permettant de terminer un niveau en cours, de choisir et de créer n'importe quelle magie et aussi de reprendre de l'énergie mystique.

LOST VIKINGS (THE)

CODES :

Niv 2 : GR8T.	Niv 16 : SPKS.	Niv 30 : NFL8.
Niv 3 : TLPT.	Niv 17 : JMNN.	Niv 31 : WKYY.
Niv 4 : GRND.	Niv 18 : SNDS.	Niv 32 : CMB0.
Niv 5 : LLM0.	Niv 19 : TMPL.	Niv 33 : 8BLL.
Niv 6 : FL0T.	Niv 20 : TTRS.	Niv 34 : TRDR.
Niv 7 : TRSS.	Niv 21 : JLLY.	Niv 35 : FNTM.
Niv 8 : PRHS.	Niv 22 : PLNG.	Niv 36 : WRLR.
Niv 9 : CVRN.	Niv 23 : BTRY.	Niv 37 : PDDY.
Niv 10 : BBLS.	Niv 24 : JNKR.	Niv 38 : TRPD.
Niv 11 : TR33.	Niv 25 : RVTS.	Niv 39 : TFFF.
Niv 12 : VLCN.	Niv 26 : CBLT.	Niv 40 : FRGT.
Niv 13 : QCKS.	Niv 27 : H0PP.	Niv 41 : 4RN4.
Niv 14 : PHR0.	Niv 28 : SMRT.	Niv 42 : MSTR.
Niv 15 : C1R0.	Niv 29 : V8TR.	

MORTAL KOMBAT II

TEST MODE :

Quand le menu apparaît sur le logo du Dragon, entrez dans le menu "Options", appuyez sur BAS pour vous positionner sur "DONE !" et faites la manip suivante sans appuyer sur START : GAUCHE - BAS - GAUCHE - DROITE - BAS - DROITE - GAUCHE - GAUCHE - DROITE - DROITE
Une nouvelle option apparaît, c'est le "TEST MODE" qui permet entre autres d'avoir de l'énergie infinie, de tuer son adversaire en 1 coup, de choisir son décor, son match, de regarder l'ordinateur faire toutes les fatalities, babalities et friendships, et encore plein de trucs démentiels...

Mr NUTZ

CODES :

Adventure Parks : MAGICS.
The Living Room : GOLDEN.
Volcano Underpass : WINDOWS.
Mean Streets : CASPER.
Ice Cream : PIZZAS.

PETE SAMPRAS TENNIS

CODES :

Stuttgart :	vs T Okefe :	START.
Tokyo :	vs C Gauge :	CAR.
Washington :	vs A Cheyenne :	VEGAN.
Düsseldorf :	vs F Attali :	STAR.
Paris :	vs E Bradt :	LCD.
Montreal :	vs P Venturer :	WALL.
Barcelone :	vs P Scheiffer :	SINKORSWIM.
San Francisco :	vs R Negus :	SHELF.
Bombay :	vs P Skreczkowsi :	WINDOW.
Londres :	vs C Collins :	POOL.
Zurich :	vs D Loveridge :	LUCKY.
Memphis :	vs F Chang :	HOUSE.
Milan :	vs P Giovani :	CUE.
Barcelone :	vs T Ramon :	DURHAM.
Hambourg :	vs G Thacker :	JUMPING.
New York :	vs G Himme :	HAPPY.
Berlin :	vs S Schmidt :	MEGA.
Floride :	vs P Sampras :	PLAYPETE.

ROI LION

DEBUG MODE :

Pour obtenir le choix du niveau ainsi que le mode Invincible, entrez dans le Menu Option et appuyez sur : DROITE - A - A - B - START, le Menu Secret va fait alors son apparition. Mettez "Cheat" sur "On" pour devenir invincible (attention, pas de vies infinies) et appuyez sur DROITE ou GAUCHE pour sélectionner le niveau désiré.

ROLO TO THE RESCUE

DEBUG MODE :

Lorsque la page de présentation apparaît, appuyez sur A + C + HAUT + GAUCHE en même temps. Gardez tous ces boutons enfoncés et appuyez sur la touche Reset. Lorsque la page de présentation est réapparue, vous pouvez relâcher tous les boutons. Il ne reste plus qu'à appuyer sur B pour que le menu des options secrètes apparaisse, permettant de choisir l'invincibilité, les vies infinies et quelques autres choses.

LES SCHTROUMPFS

CODES DE NIVEAU :

Niveau 5 : le Lac : Schtroumpfette / Schtroumpf Costaud / Schtroumpf Gourmand / Grand Schtroumpf.
Niveau 9 : la Grotte : Schtroumpf Farceur / Schtroumpf à Lunettes / Grand Schtroumpf / Schtroumpfette.
Niveau 13 : la Descente : Schtroumpf à Lunettes / Schtroumpf Farceur / Schtroumpf Costaud / Schtroumpf Gourmand.

STREETS OF RAGE 3

CHOIX DU NIVEAU :

À l'icône des menus, maintenir HAUT + B en même temps et entrer dans le menu option pour découvrir le Select Stage.

COMMENCER AVEC 9 VIES :

Aller dans le menu "Options" et se placer sur le nombre de joueurs, puis appuyer sur HAUT + A + B + C en même temps sur la manette 2 et faire DROITE sur sur la manette 1 pour obtenir 9 vies.

JOUER AVEC "ROO" :

Pour pouvoir jouer avec Roo, le kangourou boxeur, appuyer sur HAUT + B + START en même temps à l'écran titre. Roo sera maintenant présent à l'écran du choix du joueur.

MEGA-CD

BATTLECORPS

CHOIX DU NIVEAU :

Commencez une partie en mode "Practice", mettez en "Pause" et appuyez sur B - A - B - A - DROITE - A - C - HAUT - START. Un flash va éclairer l'écran. Remettez la "Pause" et appuyez sur A + B + C en même temps, ce qui va provoquer un Reset automatique. Commencez une partie et, à l'écran du choix du perso, appuyez sur HAUT ou BAS pour sélectionner votre niveau.

CHUCK ROCK 2

SAUTER UN NIVEAU :

Commencez le jeu et faites Pause puis : B - A - DROITE - C - A - B - A - GAUCHE. Enlevez la pause et remettez-la instantanément. Maintenez A enfoncé et tournez la manette multidirectionnelle pour sauter un niveau ou revenir en arrière.

MICKEY MANIA

CHOIX DU NIVEAU :

Allez dans le Menu d'Options et sélectionnez "Sound Test". Choisissez "Continue" pour la "Music", "Appear" pour le "Sound FX" et "Take That" pour le Speech. Placez-vous sur "Exit" et maintenez GAUCHE enfoncé jusqu'à ce que vous entendiez un son. Maintenant, commencez normalement une partie et vous aurez accès au choix du niveau.

STELLAR-FIRE

ZAPPING :

À l'écran menu, se placer sur le mot "Normal". Appuyer sur A pour faire défiler les différents niveaux de difficulté et maintenir A enfoncé quand on retourne sur le mot "Normal" et appuyer sur C + START. Garder ces 3 boutons enfoncés (toujours sur le mot "Normal") et faire HAUT sur la manette ; un son va retentir, indiquant que vous venez de sauter un niveau.

MASTER SYSTEM

ALADDIN

TEST MODE :

Après la page de présentation, quand "Press Start" apparaît, faites tourner 2 fois la manette multidirectionnelle dans le sens des aiguilles d'une montre pour faire apparaître le "Test Mode", où vous aurez accès à un mode visuel, à un Sound Test et à Stage Select.

INVINCIBLE :

Si vous voulez devenir invincible dans ce jeu (mais attention, les chutes restent mortelles !), il suffit de rentrer dans le menu Passwords et inscrire : A I Q Y.

CHUCK ROCK

VIES INFINIES :

Il faut que les 2 manettes soient branchées : maintenez la diagonale BAS-DROITE sur la manette 1 ainsi que BAS sur la manette 2 quand vous allumez la console, et attendez que le logo Sega disparaisse pour tout relâcher. Un flash blanc sur l'écran indiquera que le tips a bien fonctionné.

LE LIVRE DE LA JUNGLE

CHOIX DU NIVEAU :

À la présentation du jeu, lorsque le logo "DISNEY" apparaît en or, attendez que l'écran devienne noir, et là, faites : HAUT - BAS - HAUT - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE.

ROI LION

CHOIX DU NIVEAU :

Dès que le logo Sega disparaît de l'écran, faites dans un mouvement circulaire et continu, sur la croix multidirectionnelle, plusieurs 360° (HAUT - DROITE - BAS - GAUCHE), jusqu'à ce que vous entendiez un son retentir. Commencez alors une partie et vous aurez accès à un Menu Secret, permettant de choisir votre niveau en appuyant sur DROITE ou GAUCHE.

WONDERBOY 3 : DRAGON'S TRAP

CODES :

Lézard : 2CKF7HL8G0PH2L.
Souris : 6CVFPKL8UDFA70.
Piranha : CL5M554B3BA731.
Lion : KXGWPT4FE6JA6C.
Faucon : 9JC7YHTXN5EHVL.
Homme : WE5T0NE0000000.

GAME GEAR

ALIEN 3

MUNITIONS SUPP :

Entrez CHEAT comme nom sur la table des High Scores pour obtenir des paquets de munitions supplémentaires lorsque vous commencez la partie suivante.

ECCO 2

CODES DE NIVEAU :

2 : Vents of Medusa :	BCCGB.	12 : Sea of Birds :	HHNOF.
3 : Maze of Stone :	BHH6J.	13 : Convergence 1 :	KIHAH.
4 : Sea of Darkness :	CAGEA.	14 : Vortex Future :	IABSH.
5 : Sky Way :	AEACK.	15 : Globe Holder :	JADTH.
6 : Tube of Medusa :	AUFHC.	16 : Convergence 2 :	SLDCE.
7 : DDD Swimming 1 :	CAKAI.	17 : DDD Swimming 2 :	DXOHN.
8 : Getaway :	DBKAI.	18 : New Machine :	UNHGM.
9 : Asterite Cave :	GMRGD.	19 : Vortex Queen :	IBHRP.
10 : The Eye :	NADCK.	20 : DDD Swimming 3 :	BWVOG.
11 : Deep Ridge :	VAJPN.	21 : Atlantis :	UNLSE.

KRUSTY'S FUN HOUSE

CODES DE NIVEAUX :

Niveau 2 : SELMA.
Niveau 3 : SCRATCHY.
Niveau 4 : SKINNER.
Niveau 5 : GROENING.

MAN OVERBOARD

CODES EN VRAC :

CRUMBS.	DESIGN.	DODGER.	GOALIE.
JUMPED.	DRIVER.	PENCIL.	BALET.
JIGSAW.	KNIGHT.	JUNGLE.	BADGER.
WARSAW.	WARPED.	RABBIT.	NUMBER.
BANANA.	KRYTON.	TENNIS.	ASYLUM.
CAMERA.	DRENCH.	RADISH.	WALLOP.

PREDATOR 2

CODES :

Niv 2 : SPOCGURD. Niv 4 : SEGATSON. Niv 6 : LAICIFFO.
Niv 3 : ROTADERP. Niv 5 : NAGIRRAH.

PRINCE OF PERSIA

CODES :

Niv 2 : EIKGDP.	Niv 7 : MIMLGC.	Niv 12 : PEJKEA.
Niv 3 : ILLKGE.	Niv 8 : KELIDU.	Niv 13 : PDHJDV.
Niv 4 : LMJMIK.	Niv 9 : NFOKFF.	Niv 14 : QDGJDV.
Niv 5 : HGFIDN.	Niv 10 : LCJHCP.	
Niv 6 : IFGIDO.	Niv 11 : OEMJEB.	

SKWEEK

50 PREMIERS CODES :

2 : AJAJ.	15 : JCLG.	28 : CAEG.	41 : JEJG.
3 : JJJL.	16 : ALCN.	29 : LANI.	42 : ANAN.
4 : AACL.	17 : JLLP.	30 : ACEG.	43 : JNJP.
5 : JALE.	18 : CCAE.	31 : JCNI.	44 : AEGG.
6 : AJCL.	19 : LGJG.	32 : ALEP.	45 : JELI.
7 : JJLN.	20 : AAEE.	33 : JLNB.	46 : ANCP.
8 : CAAC.	21 : JANG.	34 : ACGI.	47 : JNLB.
9 : LAJE.	22 : AJEN.	35 : JCPK.	48 : CEAG.
10 : ACAC.	23 : JJNP.	36 : ALGB.	49 : LEJI.
11 : JCJE.	24 : AAGG.	37 : JLPD.	50 : AGAG.
12 : ALAL.	25 : JAPI.	38 : CCEI.	
13 : JLJN.	26 : AJGP.	39 : LCNK.	
14 : ACCE.	27 : JJPB.	40 : AEAE.	

OLDIES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOODIES • OLDIES BUT GOODIES

LES SECRETS DE MEGA FORCE

• SOLUCE • SHAQ FU • SOLUCE • SHAQ FU • SOLUCE •

SHAQ FU

MEGADRIVE

SHAQ

COUP DE PIED ENFLAMMÉ
↓ → +C

DISQUE TRANCHANT
→ ← → +A

BEAST

BOULE D'ÉNERGIE
↓ → +B

SOUFFLE DE FEU
↓ ← +B

ATTAQUE RAPIDE
← ↓ → ← +A

CRI QUI TUE
→ ↓ ← → +C

LEOTSU

BÂTON MAGIQUE
↓ → +B

BOULE D'ÉNERGIE
→ ↓ → +C

DIESEL

COUTEAU
← → +B

TÉLÉPORT PUNCH
↓ → +B

MULTIPLES PUNCH
← ↓ ← +B

COLONEL

MITRAILLEUSE
↓ → ← +B

MISSILES
↓ → ← +A

AUROCH

BOOMERANG DE LUMIERE :
← → +B

BOULE PIQUANTE
→ ↓ ← +C

TELEPORT PUNCH
← ↓ ← +B

La "Shaq-Attack"

Concocté pour les amoureux de la baston et du basket-ball, voici ce petit dossier sur Shaq Fu, l'un des jeux de baston les mieux animés sur Megadrive. Avec lui comme compagnon de vacances, vous n'aurez plus aucun problème pour devenir le Roi de la baston !

MK

KAORI

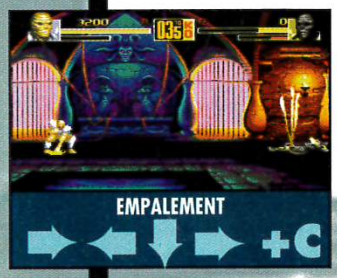
MEPHIS

NEZU

RAJAH

VOODOO

SETT



LES SECRETS DE MEGA FORCE

• DRAGON • SOLUCE • DRAGON • SOLUCE • DRAGON • SOLUCE •

MEGADRIVE

DRAGON

LANTERN FESTIVAL :

Pour battre le marin, préférez les coups de pied au corps à corps pour le mettre rapidement K.O. et pouvoir l'écraser sous votre 38 fillette (Photo 1). Dès qu'il s'agenouille, tapez-le avec des coups de pied rapides. Si, par malheur, il vous attrape avec sa chaîne de vélo, envoyez-le au tapis avant qu'il ne vous ramène vers lui (Photo 2).

GUSSIE YANG'S KITCHEN :

Utilisez en alternance les coups de pied et les coups de poing pour mettre K.O. le cuistot (Photo 3) et pour lui broyer la pomme d'Adam à grands coups de talon. Une fois qu'il sera en dessous de 50% de vie, il s'enfuira vers le stage suivant.

ALLEY OUTSIDE KITCHEN :

Acharnez-vous sur le cuistot que vous aviez déja bien amoché précédemment (Photo 4). Ainsi, vous n'aurez à combattre que le seul qui reste, ce qui sera une vraie partie de plaisir.

LES STAGES BONUS :

Pour vous faire un maximum de points et de Chi, voici une technique très simple qui marche quasiment à chaque fois (Photo 5) : il suffit de donner un coup dans le coussin du haut et de se baisser juste après pour expédier 3 coups dans le coussin au niveau du sol. Avec cette technique, vous gagnerez environ 10% de Chi et 235.000 points de bonus.

THE SEATTLE GYM :

Pour battre ce pauvre gars qui croit être le plus fort, il suffit d'adopter la même technique que pour les cuistots, mais en utilisant les coups de manchette dès qu'il se relève des coups que vous lui assénez dans la tronche (Photo 6).

THE GEORGE WU GYM :

Utilisez le Nunchaku pour le battre rapidement, en enchaînant des coups proches et des coups lointains (Photo 7). Dès qu'il est au sol, repassez au mode de combat dit "Mantis" pour pouvoir l'écraser au sol et récupérer du Chi (Photo 8). Lorsqu'il est loin de vous, jonglez avec votre Nunchaku pour reprendre un peu de Chi, avant de continuer à lui défoncer joyeusement le crâne dans la bonne humeur.

FILM SET :

Voici certainement le combat le plus dur de tout le jeu, où il vous faudra combattre deux filles munies de bâtons. Elles sont très difficiles à battre car vous ne pourrez pas leur placer vos enchaînements. Au tout début, utilisez le Nunchaku pour blesser la première et profitez qu'elle soit au sol pour l'écraser (Photo 9). Dès que la deuxième arrive, restez en mode "Mantis" et ne faites que des saltos et des grands coups de pied pour les faire

CODES

• **Chi infini :**
À l'écran "Game Select", placez-vous sur "Game" et appuyez sur START - C - A - B - START. Un flash va éclairer l'écran, indiquant que le tips a bien fonctionné. Commencez un combat et vous aurez le Chi (prononcez "tchi") infini.

• **Test Mode :**
Pour que le 2e joueur prenne la place de l'ordinateur et que les combats, de cette façon, soient hyper simples, allez à l'écran des Options et placez-vous sur "Movies" puis appuyez sur A - B - A - C - A - B. Vous aurez droit à un autre flash lumineux.

• **Plus difficile :**
Pour disposer d'un nouveau niveau de difficulté, entrez dans le menu des Options, placez-vous sur "Difficulty" et appuyez sur B - A - GAUCHE - GAUCHE - START. Encore un flash. Appuyez sur DROITE jusqu'à ce que le niveau "For Paul..." apparaisse et le jeu sera alors vraiment difficile...

à toi de jouer, petit scarabée...

Nous voici de retour sur notre console préférée, pour jouer le rôle de Bruce Lee, le héros immortel des films de Kung Fu. Dans ce jeu, vous serez plongé dans son histoire et vous devrez la retracer fidèlement sous peine de ne pas voir la fin de ce jeu vraiment difficile...

MK

tomber et ainsi les écraser (Photo 10). Si elles arrivent à vous bloquer entre elles, sautez le plus vite possible pour sortir de ce piège à rats.

BRUCE'S KWOON :

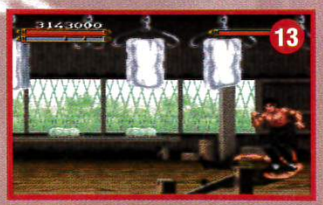
Ce combat se passe exactement de la même façon que celui de "The Seattle Gym", sauf que le mec est un peu plus rapide et hargneux (Photo 11).

LONG BEACH STADIUM :

Même combat que celui de "The George Wu Gym", sauf que là, le temps du combat est limité à 60 secondes (Photo 12).

"THE BIG BOSS" FILM SET :

Vous n'aurez pas trop de problèmes en utilisant la même technique que pour battre les cuistots car, comme eux, votre adversaire s'en ira lorsqu'il n'aura plus que 50% de vie (Photo 13).



ICE HOUSE BASEMENT :

Utiliser le Nunchaku pour détruire les cubes de glace qu'il vous envoie à la gueule (Photo 14). Une fois qu'il sera revenu se battre comme un homme, revenez au mode "Mantis" pour pouvoir vous refaire un peu de Chi.

"ENTER THE DRAGON" SET :

Utiliser le Nunchaku pour le mettre par terre et pouvoir ainsi lui pulvériser le plexus solaire avec vos grosses Tongs (Photo 15). Lorsqu'il vous crache son nuage de poivre à la gueule, sautez pour l'éviter et faites-lui bouffer sa boîte d'épices à grands coups de Nunchaku dans la gueule (Photo 16).

GRAVEYARD HALLUCINATION :

Dans ce stage vous aurez le Chi infini, donc ne vous faites pas de souci pour ça... Il n'y a que lorsque vous mourez que vous perdez environ 50% de votre Chi, et pour en récupérer, il suffit d'attaquer le streumon avec le mode de combat "Mantis". Ne sautez que lorsqu'il donne un coup, sinon vous aurez de gros problèmes d'énergie. Lorqu'il disparaît, il suffit de compter 2 secondes et de sauter pour éviter son coup de pied dans la face (Photo 17). Vous détruirez ce démon rapidement avec le Nunchaku, en avançant sur lui au corps à corps et sans arrêter de lui donner des coups de Nunchaku (Photo 18). Pour le tuer, il faut que vous l'étrangliez avec la chaîne de votre arme, comme dans le film, quoi (Photo 19).

MOUVEMENTS DE BASE

Envoyez l'adversaire au tapis. Pour ce faire, il faut vous mettre en corps à corps et appuyer sur ARRIERE + B.
Si vous possédez une manette 6 boutons, appuyez sur ARRIERE + X

• Piétiner l'adversaire :

Lorsque l'adversaire est au sol, il faut lui sauter par-dessus, et dès que vous êtes à la verticale de son torse, appuyez sur BAS pour lui faire regretter d'être né. Ce coup fait très très mal à votre adversaire, il vous permet de prendre pas mal de Chi et, très important, lorsque votre Chi est au maximum, il vous permet de récupérer un peu de vie.

• Le Salto avec coup de pied :

Appuyez sur la Diagonale BAS/AVANT + B mais uniquement si vous possédez une manette 6 boutons. Sinon, il faut appuyer sur START pour changer le bouton de coup de poing fort en coup de pied fort.

POUR CHOISIR LES DIFFÉRENTS MODES DE COMBAT

Pour pouvoir en changer, il faut avoir suffisamment de Chi. Pour le mode Mantis, vous n'en avez pas besoin car c'est le mode de départ. Vous pourrez y revenir en appuyant sur MODE et X avec une manette 6 boutons, sinon maintenez START enfoncé et appuyez sur BAS.

Pour que vous puissiez accéder au mode Fighter, il faut au minimum que votre barre de Chi soit remplie à moitié, mais je vous conseille d'en avoir plus car chaque coup que vous donnez vous en fait perdre un petit peu. Vous y accèderez en appuyant sur MODE et Y avec une manette 6 boutons, sinon maintenez enfoncé START et appuyez sur GAUCHE.

Pour utiliser le Nunchaku, il faut impérativement que votre barre de Chi soit à 75%, et même plus si possible. Dans ce mode, vous userez du Chi à chaque coup donné. Vous pourrez récupérer du Chi en jonglant avec votre Nunchaku ; pour cela, il suffit d'appuyer alternativement sur Y et X si vous avez une manette 6 boutons, sinon appuyez sur B et C. Pour accéder à votre poche contenant le Nunchaku, il suffit d'appuyer sur MODE et Z si vous possédez une manette 6 boutons, sinon maintenez enfoncé START et appuyez sur HAUT.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • CHEAT MODES

WARLOCK

MEGADRIVE

• Codes :

Niveau 2 : SRVDR
Niveau 3 : BGSTR
Niveau 4 : PLEUP
Niveau 5 : PGBRL
Niveau 6 : DINSJ
Niveau 7 : NRVNA
Niveau 8 : NLYNG
Niveau 9 : BTBYS
Niveau 10 : PRDIG
Niveau 11 : SCFSH

SOLEIL

MEGADRIVE

• Les Boss :

– WOLF ET OCTOPUSSY ne posent pas de problèmes majeurs.

– BOSS DE FLEUR BRULÉE : pour le combattre, attendez sa transformation en 8 personnages. Frappez l'un des personnages : lorsque celui-ci s'immobilise, cherchez le personnage qui devient rouge et qui clignote, puis frappez-le à chaque fois qu'il s'arrête de bouger.

– LIANE (TOUR DE BABEL) : pour le battre, utilisez l'épée de glace (TOTO), évitez ses coups puis frappez-le au cœur lorsqu'il n'est pas protégé.

– GEORAMA (FREEZIA) : utilisez l'épée de glace (TOTO) quand il est en feu, et l'épée de feu (LEON) quand il est de glace. Une fois que vous l'aurez battu, tapez de face l'un des arbres pour ouvrir un passage.

– DRAGON (TEMPLE RACINE) : tapez dans ses boules de feu pour les renvoyer contre lui.

– DRAGON (CHATEAU PARADIS) : sautez sur chaque carré que vous apercevrez sur le sol pour le faire apparaître, puis utilisez une bombe ou utilisez LEVIATHAN et CHARLIE, et tournez autour de lui pour le touchez à la tête par derrière. Vous pouvez à nouveau parler aux humains.

– CAMÉLÉON (TEMPLE DU DÉSERT) : touchez-le en lançant l'épée (utilisez LEVIATHAN et CHARLIE). Faites attention à sa langue !

– MAITRE DES MARIONNETTES : utilisez CHARLIE et LEON. Touchez la marionnette quand elle fait le grand écart, puis dès qu'elle est détruite et que le personnage veut récupérer les morceaux, frappez-le en lançant votre épée de feu.

– LES 5 SENS : l'ordre dans lequel on affronte ces Boss est aléatoire. Après chaque combat, allez voir la Maman Monstre pour qu'elle vous redonne vos points de vie.

LA VUE (représentée par un œil énorme) : utilisez LEON et MOA. L'œil se trouve sous le plancher, il faut lancer l'épée et le toucher plusieurs fois.

L'OUIE (représentée par une note de musique) : utilisez LEON et MOA. Il faut la toucher plusieurs fois, en sautant de temps en temps pour éviter de se faire projeter sur les piques qui bordent la salle.

LES 2 MAINS : utilisez LEON et MOA ou MOA et LEVIATHAN pour les "bourrins". Il faut les toucher tout simplement en les évitant.

LE GOUT (représenté par 4 créatures) : il s'agit d'un tableau style PAC-MAN, où il faut manger toutes les pommes en évitant les 4 créatures.

L'ODORAT (représenté par un monstre blanc) : il faut marcher avec CHARLIE sur les carrés de la salle et utiliser ARNO (le Tatou), comme détonateur en lui faisant toucher le sol déjà cassé (appuyez sur C) pour déclencher l'attaque. Recommencez plusieurs fois pour achever le monstre.

– BOSS FINAL (le 6e sens ?) : touchez-le d'abord avec DODO et MOA pour faire apparaître son œil, puis touchez-le avec LEON et MOA pour lui retirer de la vie. Vous pouvez aussi utiliser le RATON-LAVEUR pour que les tirs ennemis se dirigent contre lui. Recommencez cela jusqu'à sa destruction, puis vous réapparaîtrez à Soleil, la veille de votre anniversaire.

BLOODSHOT

MEGADRIVE

• Énergie :

Faites une Pause pendant le jeu, puis appuyez sur : C - C - B - A - BAS - BAS. Votre barre d'énergie qui se trouve à gauche de l'écran va se remplir comme par miracle.

• Sauter les niveaux :

Faites une Pause pendant le jeu, puis appuyez sur : HAUT - A - HAUT - A - A - BAS. Vous passerez directement au niveau suivant. Pratique pour aller directement au niveau 12 !

NOVASTORM

MEGA-CD

• Choix du niveau :

À l'écran "Start/Option", maintenez DROITE enfoncé et appuyez successivement sur : A - A - B - C - A. Vous arriverez à un écran comprenant 6 chiffres. Composez 7412 et remplacez l'avant-dernier chiffre par le Monde désiré (de 1 à 4) et le dernier chiffre par le sous-niveau voulu (de 1 à 5).

PUTTY SQUAD

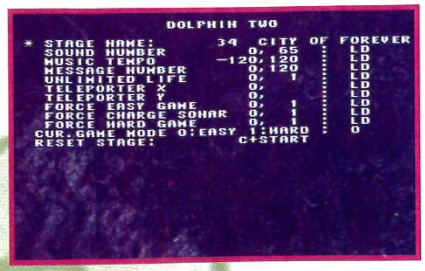
• Codes :

Niv 2 : YTREWQ
Niv 3 : USTIJNIN
Niv 4 : ELBARM
Niv 5 : MEHYAM
Niv 6 : SSENDAM
Niv 7 : LLEB
Niv 8 : TONKFEER
Niv 9 : CIBARA
Niv 10 : DRATSUC
Niv 11 : OMZIG
Niv 12 : FLOWEREW
Niv 13 : PUREWOP
Niv 14 : EVALS
Niv 15 : REDNIRG
Niv 16 : CINATIT
Niv 17 : DAEHOMUS
Niv 18 : YSSIRHC
Niv 19 : SMARB
Niv 20 : LEGNA
Niv 21 : RETNUH
Niv 22 : DORTOH
Niv 23 : YTSEB
Niv 24 : LLIBSAG
Niv 25 : DEKCERW
Niv 26 : EZIGRENE
Niv 27 : REFFUP
Niv 28 : DENAK
Niv 29 : ECALAP
Niv 30 : IRARREF
Niv 31 : REHSINUP
Niv 32 : YEDIPS
Niv 33 : ESREVINU

MEGADRIVE

ECCO 2

MEGA-CD MEGADRIVE



• Codes de niveaux en NORMAL :

Crystal Springs :	OVYKBYEB
Fault Zone :	MOIUSHZA
Two Tides :	UCIYWAZA
Sky Way :	CVLCBSCB
Sky Tides :	KXAENRCB
Tube of Medusa :	MIVLLPYA
Sky Lands :	CLCLNHEB
Fin to Feather :	UUDSOWXA
Eagle's Bay :	MKSIWNDB
Asterite's Cave :	KJXSRUXA
Four Islands :	AOTUOFFB
Sea of Darkness :	QQKQUIAB
Vents of Medusa :	SDEILPBB
Gateway :	EYXJLPHB
Moray Abyss :	KFBNZUZA
The Eye :	OXHNZXQE
Big Water :	UOCZFOGA
Deep Ridge :	QTJNEVOD
The Hungry Ones :	CLESQEGE
Secret Cave :	KPKFQUOE
Lunar Bay :	SZFUYUOE
Black Clouds :	GJMBYPKE
Gravitor Box :	AGTAJOME
Globe Holder :	OTZKWULE
Vortex Queen :	CQBOYTDA
Home Bay :	MHQYVNIA
Epilogue :	OOGZPJDA
Fish City :	MJPZTTNA
City of Forever :	CCXIBGTA

• "Debug Mode" :

Faites Pause quand Ecco se tourne et vous fait face, puis faites :
A - B - C - B - C - A - C - A - B

JAMES BOND THE DUEL

GAME GEAR

• Codes :

Niveau 2-1 :	LFRSIDRICCMJJBFM
Niveau 3-1 :	OFTLHEKJCCMJOBCM
Niveau 4-1 :	RGFQMDXJPCMJJBKM

Nicolas François (57 - Hettange Grande) gagne un T-Shirt offert par OCEAN.

ocean

L'ASTUCE-MAN DU MOIS

LA LÉGENDE DE THOR

Ça ne vous a pas échappé : il manquait quelques astuces dans la soluce de La Légende de Thor, publiée dans nos numéros 39 et 40. Grégory Buffaut (89 - Sens) s'est empressé de réparer ces oublis et du coup, il gagne le dernier jeu OCEAN "Addams Family Values" sur Megadrive.

ocean

• L'épée Omega infinie :

Pour avoir cette merveilleuse arme, il faut simplement que vous alliez dans la "Forêt des Zombies". Dans ce parcours de santé, il y a un arbre solitaire au milieu d'un tournant, et il faut aller derrière cet arbre pour tomber dans un trou. Vous arriverez ainsi dans une sorte de tour souterraine, installée dans cette cavité et composée de 100 étages, que vous devrez descendre en tuant tous les monstres que vous rencontrerez. Tous les 10 étages, vous serez confronté à une sorte de Boss qui, une fois battu, vous libèrera l'accès à un coffre. Voici la liste de ce que contiennent ces fameux coffres :
– 10e : Élixir
– 20e : Cruche d'eau
– 30e : Lampe-tempête
– 40e : Miroir
– 50e : Graine
– 60e : Pierre précieuse de l'eau
– 70e : Pierre précieuse du feu
– 80e : Pierre précieuse des ombres
– 90e : Pierre précieuse des plantes
– 100e : L'épée Oméga
Le seul moyen de régénérer votre énergie est de faire appel à Dytto, que vous pourrez invoquer en utilisant votre bracelet sur les "slimes" que vous rencontrerez tout au long des étages.

• Pour la bombe hyper infinie :

Cette merveille est sur le chemin menant au vieil ermite qui médite sur une montagne après l'antre du dragon. Pour y accéder, il faut sauter sur la plate-forme où repose le coffre contenant une Pierre précieuse des ombres et se laisser tomber vers le pont qui se trouve plus haut. Dans ce niveau caché, il faudra faire preuve d'une très grande maîtrise de votre personnage et ne jamais vous séparer de Shade.

• L'arbalète explosive infinie :

Pour cette arbalète, il faut que vous cherchiez un morceau de cristal qui émerge du sol dans le niveau de la plage, et celui-ci n'est visible que lorsque vous vous êtes dédoublé grâce à Shade. Ce téléporteur vous emmènera dans un niveau où vous devrez tuer tout le monde mais surtout ne pas ouvrir un seul coffre, sinon vous ne pourrez pas atteindre le coffre vers lequel seul le téléporteur de droite, à la fin du niveau, vous emmènera.

• L'arbalète de fer infinie :

Elle est dans le niveau qui se trouve sur la gauche du Fort des Monstres, auquel vous pourrez revenir en prenant tout en haut à droite du mont Allat, où vous devez retrouver votre sœur kidnappée par le bracelet d'argent. Ce niveau est composé de mares et il regorge de slimes. À un moment, vous verrez un clou qui est au milieu de pieux en bois ; utilisez Shade pour l'atteindre, puis le révoquer pour accéder à ce niveau secret qui se trouve vers le bas. Dans ce niveau, vous trouverez :
– Une pierre précieuse des plantes
– Un artichaut
– Une épée Oméga
– Une pierre précieuse de l'eau
– Un miroir
– Un élixir
– Une arbalète métal infinie
Faites très attention car il y a un énorme courant dans le coin, et si vous tombez, vous serez emporté vers la cascade menant au sanctuaire du feu.

• Une dernier petit truc

Pour atteindre des coffres inaccessibles, il faut utiliser le dédoublement de Shade pour repérer les morceaux de cristal qui vous donneront accès au téléporteur menant à ces coffres.

MEGADRIVE

CODES ACTION REPLAY

ADDAM'S FAMILY VALUES	FF559 10008	Énergie infinie
ALIEN SOLDIER	FFA21 700FF	Énergie infinie
BUBSY 2	FF043 80009	Scaphandre infini
	FF043 A0009	Trou infini
CANNON FODDER	FF306 7005C	Temps infini (dernier niveau)
	FFDBE D000x	X = 0 à C / choix du niveau
CAPTAIN HAVOC	FFDCA 10009	Vies infinies
	FFDCC 90009	Diamants infinis
CASTLEVANIA	FF9C1 10050	Vies infinies
	FF00B E0003	Vies infinies
CLIFFHANGER	FF052 300FF	Couteau illimité
	FF052 200FF	Revolver infini
DRAGON BALL Z	FFE78 300FA	Énergie infinie
EARTHWORM JIM	FFA69 200xx	XX = 00 à 10 / choix du niveau
ECCO THE DOLPHIN 2	0001F 05500	Permet de jouer sur MD US
	0001F 04A00	Permet de jouer sur MD Jap
FLINK	FFC8D 10003	Énergie infinie
JAMES POND 3	FFFB8 90005	Vies infinies pour la grenouille
JELLY BOY	FF10D 10002	Vies infinies
JUDGE DREDD	FF30E F0001	Bombes illimitées
JURASSIC PARK Rampage Ed.	FFC29 500FF	Énergie infinie pour le Raptor
	FFC96 800FF	Énergie infinie pour le Grant
LANDSTALKER	FF1F4 90003 }	Dahl illimité,
	FF2D5 90003 }	une fois récupéré (2 codes)
MAC DONALD'S TREASURELAND	FFE05 10001	Énergie infinie
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	FF8D2 50003	Vies infinies
MEGA TURRICAN	FFBF1 F000x	X = 0 à 6 / choix du niveau
MICKEY MANIA	FF047 10063	Tirs infinis
PAGEMASTER	FFFAE 70001	Énergie infinie
PETE SAMPRAS TENNIS	FF021 90003	Commencer avec 40-0 chaque jeu joueur 1
PITFALL	FF34B A0000	Énergie infinie
PROBOTECTOR	FFFA1 10009	Super Bombes infinies pour joueur 1
	FFFA3 10009	Super Bombes infinies pour joueur 2
PSYCHO PINBALL	FF050 B0001	Boules infinies
PUTTY SQUAD	FF6BD D0002	Vies infinies
RED ZONE	FF4E9 B000F	Munitions infinies
RISKY WOODS	FF11A 5002B	Vies et énergie infinies
ROAD RASH 3	FF0A2 300FF }	Pour ne pas tomber
	FF0A2 400FF }	de la moto, 2 codes
ROI LION	FFCCE F0003	Vies infinies
SHAQ FU	FFEA1 10002	Gagner 1 match pour remporter le combat, joueur 1
SOLEIL	FFFE6 F000F	Avoir l'œuf, la chenille, le tatou et la chauve-souris
	FFC85 10003	Stoppe les sables mouvants
SONIC & KNUCKLES	FFFFB 10007 }	Super Sonic ou
	FFFE2 10063 }	Super Knuckles, 2 codes
SPEEDBALL 2	FF00F B00FF	Crédits infinis
TRUE LIES	FFC5E F0017	Énergie infinie
VIRTUAL BART	FFC7A 1000F	Vies infinies

MEGADRIVE

Thierry Martel (59 - Raisnes), Romaric Lecart (51 - Reims), David Duprey (76 - Bolbec) et Maxime Guyon (45 - Saran) gagnent chacun un T-Shirt offert par OCEAN.

ocean

ROAD RASH 3

• Super codes :

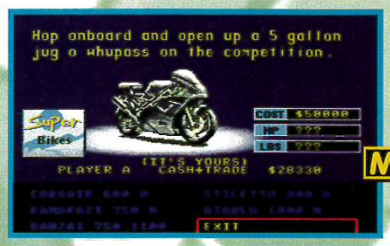
À l'écran-titre, appuyez sur les boutons suivants avec la manette 2 (les codes ne peuvent pas être combinés entre eux) :

– CLUB (C - GAUCHE - HAUT - B) et commencez au niveau 2 avec club, barramine, chaîne, et 2.220$.

– RAD (DROITE - A - BAS) et commencez au niveau 3 avec club, chaîne et nunchakus.

– ABRACADABRA (A - B - DROITE - A - C - A - BAS A - B - DROITE - A) et commencez au niveau 3 avec 20.000$, la DMG 1000 Sport Bike et toutes les armes.

– BLUR (B - GAUCHE - HAUT - DROITE) et commencez au niveau 3 avec 3.330$, club, chaîne, masse, et la WILDTHING 2000 !!



MEGADRIVE

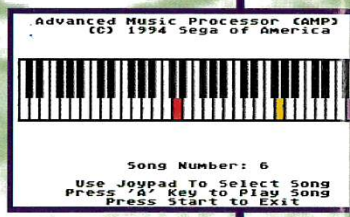
STAR WARS

• Reprendre du Temps :

En cours de jeu, mettez-vous en Pause et appuyez sur GAUCHE - BAS - A - C - BAS - HAUT. Vous entendrez un cri et quand vous enlèverez la Pause, vous verrez votre chrono revenir à 199.

• Chrono Bloqué :

Faites une Pause pendant une partie et appuyez sur BAS - B - B - HAUT - DROITE - GAUCHE. Enlevez la Pause et votre chrono restera bloqué.



• "Sound-Test" :

MEGADRIVE 32X

Faites une Pause et appuyez sur HAUT - DROITE - GAUCHE - A - BAS - C. Le Sound-Test va apparaître, vous permettant d'écouter les 10 thèmes principaux de Star Wars.

TOUGHMAN CONTEST

MEGADRIVE

• Super Codes :

Allez dans le Menu "Restore From Password" et tapez les codes suivants. Vous pouvez même les combiner tous ensemble.

– Director's Cut : RUBE (adversaire sans tête)
– Stealth Mode : FQSTER (adversaire en noir, rapide comme un ninja)
– To The Death : 2LT (pas de chrono, vous devez faire un TKO pour gagner)
– Caffeineted Mode : HYPER (vitesse turbo)
– Iron Man Mode : MAXX (invincible)
– Little Napoleon : WEASEL (adversaire plus petit)
– Nuclear Waste Man : NUCLEAR (combattez un adversaire qui vient de prendre une douche à Tchernobyl)
– All The Moves : MRBUCKEYE (tous les super coups sont disponibles)
– Whoop Ass Mode : SUPERG (difficulté maximale)

JELLY BOY

• **Super Codes :**

Vous pouvez combiner plusieurs codes en même temps :
10 Vies : WHCTLH WMFPCD RWTNWW TTCTLW
20 Vies : STSHTY NRTCLW FHSMGS SHLWTN
1 note à chaque carte : YRRTLM WFCMGW HBVCBW HLGHWD
Toutes les portes ouvertes : MTBCNM MTGWTT PMYWTC TSMFTM
Choix du niveau : HHMHCP DHTWHW MFMTHT SCHMLM

MEGADRIVE

SKELETON KREW

• **Codes :**

Niveau 2 : BGWY
Niveau 3 : PSKJ
Niveau 4 : HDZT
Niveau 5 : WGBX
Niveau 6 : RDFK

MEGADRIVE

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

GAME GEAR

• **Codes de niveaux :**

Niveau 2 / The Cellars : WINERACK
Niveau 4 / The Sewers : PIPELINE
Niveau 6 / The Park : DUCKPOND
Niveau 8 / Toy Factory : JACKNBOX

TRUE LIES

• **Super Codes :**

Vies infinies : BGLVS
Énergie infinie : BGGRLY
Armes : BGWPNS
Choix du niveau : MNCHT
Shot Gun : SHTGN
Crédits : CRDTS

MEGADRIVE

Vous pouvez combiner plusieurs codes à la fois. En plus, la cartouche garde les codes en mémoire tant que vous n'éteignez pas la console.

MEGADRIVE

SPEEDY GONZALES
CHEESE CAT-ASTROPHE

HOURS GAMES

TEL. : 20.78.06.80 FAX : 20.31.80.81

Vos jeux à prix Canon...

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z	289 F
DRAGON BALL Z 3	419 F
PHANTASY STAR IV	499 F
LA LEGENDE DE THOR	399 F
ECCO LE DAUPHIN 2	299 F
EARTHWORM JIM	399 F
MORTAL KOMBAT 2	339 F
STARGATE	399 F
SAMOURAI SHODOWN	349 F
NBA JAM TE	349 F
NBA LIVE 95	399 F
FIFA SOCCER 95	369 F
VIEW POINT	339 F
YU YU HAKUSHO	259 F
ROAD RASH 3	389 F
TRUELIES	389 F
STREET RACER	399 F
ASTERIX POUVOIR DES DIEUX	399 F
THEME PARK	399 F
TOUGHMAN CONTEST	TEL
WAYNE GRETZKY	399 F
SOLEIL	399 F
OSCAR	TEL
INDIANA JONES GREATEST	TEL
SPIROU	TEL
BATMAN AND ROBIN	TEL
X MEN 2	389 F
STRUKER	TEL

SUPER NINTENDO

INT.SUPERSTARSOOCER	429 F
DEMON CREST	379 F
RETURN OF JEDI	389 F
FINAL FANTASY 3	479 F
SUPER PUNCH OUT	399 F
ART OF FIGHTING 2	419 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
ROI LION	399 F
DONKEY KONG	359 F
MICKEY MANIA	339 F
EARTHWORM JIM	389 F
MEGAMAN X 2	379 F
BREATH OF FIRE	389 F
STREET RACER	369 F
NBA JAM TE	399 F
NBA LIVE 95	369 F
STARGATE	399 F
JUSTICE LEAGUE	399 F
JUNGLE STRIKE	TEL
HAGANE	TEL
WEAPONLORD	TEL
JUDGE DREAD	TEL
OGRE BATTLE	399 F
BUST A MOVE	389 F
ILLUSION OF TIME	419 F
UNIRALLY	419 F
THEME PARK	TEL

SUPER FAMICOM

DRAGON BALL Z 5 (RPG)	489 F
CHRONOTRIGGER	499 F
CAPTAIN COMMANDO	449 F
FRONT MISSION	499 F
NOSFERATU	419 F
WONDER PROJECT	419 F
PRETTY FIGHTER	399 F
SAILOR MOON	499 F
CIRCUIT USA	TEL

NEO GEO CD

SUPER SIDEKICK 3	499 F
DOUBLE DRAGON	499 F
FATAL FURY 3	499 F
VIEW POINT	489 F
ALPHA MISSION 2	399 F
FOOTBALL FRENZY	399 F
KING OF FIGHTER 94	499 F
WORLD HEROES 2 JET	499 F

SONY PLAY STATION

CONSOLE PAL	3499 F
THOSHIDEN	499 F
RIDGE RACER	489 F
TEKKEN	499 F
STARBLADE	499 F
PARODIUS	479 F
KILEAK THE BLOOD	479 F
MOTOR TOON	479 F
RAIDEN PROJECT	499 F
PHILOSOMA	499 F
GUNNERS HEAVEN	499 F
BOXING ROAD	499 F
DARKSTALKER	499 F
JUMPING FLASH	499 F
GUNNER'S HEAVEN	499 F
ARC THE LAD	499 F
METAL JACKET	489 F
GUNDAM	519 F
RULE OF KEIBA 95	519 F
AQUA NOTE'S HOLIDAY	519 F
ACE COMBAT	499 F
HYPER FORMATION SOCCER	TEL
POWER PRO BASSE BALL 95	499 F
J LEAGUE WINNING ELEVEN	TEL

SATURN

CONSOLE EUROPE	TEL
CONSOLE PAL	3299 F
ASTAL	489 F
PANZER DRAGON	479 F
VICTORY GOAL	469 F
VIRTUA FIGHTER	489 F
DEADALUS	489 F
DAYTONA USA	479 F
PEBBLE BEACH GOLF	489 F
MYST	489 F
GOTHA	449 F
CLOCK WORK NIGHT	399 F
RAMPO	439 F
VIRTUAL HYDLIDE	489 F
GRAN CHASSER	499 F
PRETTY FIGHTER	499 F
BATTLE MONSTER	489 F
SHIN SHINOBI-DEN	489 F
PRO BASSEBAL GREAT	499 F
NHL STAR ROCKEY	TEL

3 DO

PANASONIC FZ 10 PAL	2799 F
WING COMMANDER 3	369 F
GEX	369 F
SUPER STREET FIGHTER X	399 F
THEME PARK	369 F
SAMOURAI SHODOWN	389 F
RISE OF THE ROBOT	389 F
SHOCK WAVE 2	399 F
FLASHBACK	389 F
RETURN FIRE	389 F
MYST	399 F
WICKED 18	399 F
IMMERCENARY	399 F
NEED FOR SPEED	389 F
DEMOLITION MAN	399 F
FLYING NIGHTMARES	369 F
PYRAMID INTRUDER	369 F
KILLING TIME	369 F
POLICENAUTS	369 F
SLAM N JAM '95	359 F
DEADALUS ENCOUNTER	369 F
SPACE ACE	369 F

ACCESSOIRES

SONY JOYPAD	299 F
SONY JOYPAD (RIDGE RACER)	399 F
SONY MEMORY CARD	239 F
SONY SOURIS	399 F
SATURN JOYPAD	299 F
SATURN MEMORY CARD	349 F
SATURN MULTITAPE 6 JOUEURS	349 F
AD 29 TURBO (ADAPTATEUR SUPER NINTENDO)	89 F
MEGA KEY (ADAPTATEUR MEGADRIVE)	69 F

BON DE COMMANDE À RETOURNER À :
HOURS GAMES 61, RUE DE LA MONNAIE 59800 LILLE

Nom : Prénom : Tél :
Adresse :
Code postal : Ville :

TITRE / ARTICLE	CONSOLE	PRIX
Port : Console 50 F / autre 30 F	port	
Règlement : ❑ chèque ❑ Mandat	total à payer	

❑ C.B. n° _/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ Titulaire :
Expire fin : _/_/_/_/_/_/ Signature :

FATAL FURY SPECIAL

GAME GEAR

• Fatalités :

Dès que votre barre d'énergie commence à clignoter, faites les manips' suivantes et vous pourrez réaliser des super coups de la mort qui tue :

Andy Bogard : BAS pendant 2 secondes - DROITE - diagonale HAUT/DROITE + 2

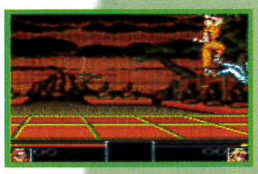
Billy Kane : BAS - DROITE - BAS - GAUCHE + 1

Duck King : BAS - DROITE - BAS - HAUT + 1

Geese Howard : DROITE - GAUCHE - BAS - DROITE - GAUCHE + 1

Joe Higashi : DROITE - GAUCHE - BAS - DROITE + 1

Maï Shiranui : DROITE - GAUCHE - DROITE + 2



Ryo Sakasaki : BAS - GAUCHE - BAS - DROITE + 2

Terry Bogard : BAS - GAUCHE - BAS - DROITE + 1

Tung Fu Rue : DROITE - BAS - HAUT + 1

• La Vraie Fin :

Pour voir la vraie fin selon votre perso (il y a une fin différente pour chaque perso), il faut finir le jeu en mode normal sans utilser le moindre "Continue". Bon courage !

Julien Bouaziz (77 - Avon) gagne un T-Shirt offert par OCEAN.

THEME PARK

MEGADRIVE

• Codes :

Pour avoir un max' de fric, tapez les codes suivants. N'hésitez pas non plus à investir un max' dans le secteur de la recherche.

1 : 3AAACAAABUE pour 1.604.000$
2 : DAAALAAADMM pour 3.435.000$
3 : UAACQAAAFG1 pour 5.335.000$
4 : QAKCQAAAGAR pour 6.159.000$
5 : GAPCQAEAH3F pour 7.973.000$

Jean-Paul Verhaeghem (94 - Boissy St Léger) gagne un T-Shirt offert par OCEAN.

RISTAR

MEGADRIVE

• Plus difficile :

Vous trouvez ce jeu trop facile ? Alors allez à l'écran des Passwords et tapez "SUPER". Vous activerez ainsi le mode de jeu le plus difficile. Si vous voulez voir les copyright du jeu ; tapez le code "AGES".

CONCOURS SONIC & KNUCKLES !

Le principe du concours est simple : envoyez-moi votre meilleur code de Niveau (et non pas de Stage) sur la version "Lock-on" de Sonic & Knuckles couplée à Sonic 1er du nom (pour ceux qui n'ont pas suivi, couplez les 2 jeux et appuyez sur A + B + C + START en même temps, vous pourrez ainsi jouer aux niveaux bonus de Sonic 3). Vous avez jusqu'au 15 août 95 pour m'envoyer vos codes. Le 1er gagnera un jeu sur Megadrive et les autres des Super Goodies (coffret de pin's, montres Sonic...) offerts par SEGA.

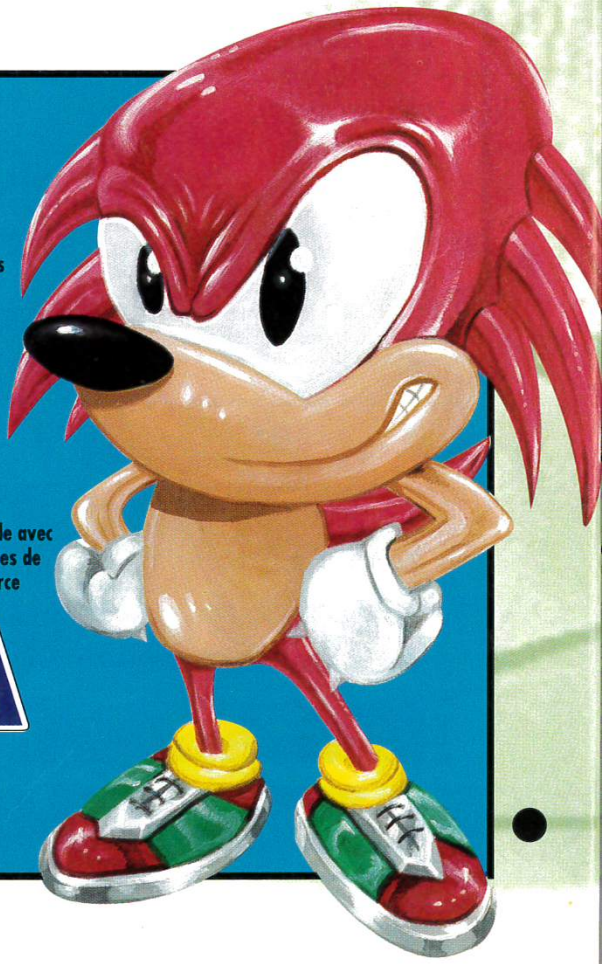
Voici le "podium" actuel :

3e / Elbert Janssen : Niveau 109 648 456, Stage 150 965 183, Code 0432 4039 7780
2e / Thierry Martel : Niveau 134 217 727, Stage 265 228 373, Code 3317 8085 9839
1er / Alice Bontemps : Niveau **, Stage 267 375 324, Code 4002 9900 9983

Il semblerait qu'Alice ait déjà atteint le Niveau maximum. En effet, elle a été la 1ère à m'envoyer le code avec les 2 étoiles. Donc, ne m'envoyez plus de codes avec les 2 étoiles ; je ne prendrai en compte que les codes de Niveau inférieurs. À moins que le code avec 2 étoiles ne soit pas le dernier... Résultats dans le Megaforce de Septembre !

SEGA

MEGADRIVE



Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Vos Intérêts Sont en Jeux !

7 Nouveaux Magasins en France ...!

RODEZ - *24, rue du Bal*
CHOLET - *11, rue Clémençeau*
St QUENTIN - *69, rue d'Isle*
CAEN - *120, rue St JEAN*
AMIENS - *2, rue Lamarq*
QUIMPER - *10, rue Froute*
La VARENNE St H - *72, Avenue du Bac*
Nouvelle Adresse pour votre magasin de **St Raphaël**
à FREJUS - *1526, Av De Lattre De Tassigny*
Nouvelle Adresse pour votre magasin d'**ALBI**
64, rue de la Croix Verte

AIX en Provence Tél: 42-21-95-26
ALBI Tél : 63-49-94-40
AMIENS Tél : 22-92-28-85
ANGERS Tél : 41-87-59-14
ANGOULEME Tél : 45-94-43-15
ANNECY Tél : 50-45-75-71
AVIGNON Tél : 90-82-22-61
BAYONNE Tél : 59-59-41-61
BLOIS Tél : 54-78-97-38
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19
BOURGES Tél : 48-50-71-44
BREST Tél : 98-46-59-10
BRIVE la Gaillarde Tél : 55-17-92-30
CAEN Tél : 31-38-88-66
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50
CHALON S/Saone Tél : 85-42-98-58
CHOLET Tél : 36-68-22-06
DIJON Tél : 80-58-95-94
EVREUX Tél : 32-62-54-72
GRASSE Tél : 93-36-34-45
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25
La ROCHELLE Tél : 46-41-29-01
LE HAVRE Tél : 35-22-72-55
LYON Tél : 78-60-33-60
METZ Tél : 87-36-33-33
MONTLUCON Tél : 70-05-94-82
MONTAUBAN Tél : 63-66-57-33
NICE St-Laurent du Var Tél : 92-12-87-30
NIMES Tél : 66-21-81-33
NIORT Tél : 49-77-05-13
ORLEANS Tél : 38-77-98-30
PARIS 16Tél : (16-1) 45-04-13-10
PERIGUEUX Tél : 53-09-84-00
QUIMPER Tél : 98-95-12-48
RODEZ Tél : 65-68-94-58
ROUEN Tél : 35-89-60-33
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79
St QUENTIN Tél : 36-68-22-06
St RAPHAËL/FREJUS Tél : 94-53-64-18
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81
TOURS Tél : 47-20-42-30
TOULON Tél : 94-91-39-69
VALENCE Tél : 75-56-72-90
VARENNEst Hilaire Tél:(16-1) 41-81-03-17

Ouvertures Prochaines

NANCY Tél : 36-68-22-06
NANTES Tél : 36-68-22-06
DUNKERQUE Tél: 36-68-22-06
ANNEMASSE/GENEVE Tél:36-68-22-06
MARSEILLE Tél : 36-68-22-06
AJACCIO Tél: 36-68-22-06
SETE Tél : 36-68-22-06

l'Engagement des DOCKS

- *Vous Présenter les Dernières Nouveautés au Meilleur Prix*
PSX, Saturn, 3DO, Jaguar, Etc...

- *Vous Racheter vos Anciens Jeux CASH * au Meilleur Tarif*
Chaque mois l'Argus DOCK GAMES défini les Prix de l'Occasion

- *Vous Offrir un Choix de Jeux d'Occas Comme Nulle Part Ailleurs*
Chaque Magasin présente plus de 500 Titres différents
l'ensemble du Groupe Stocke en permanence plus de 100 000 Jeux
Consoles, Accessoires, Cartouches, CD ROM et CD

- *En Direct du Japon et USA, les Derniers Goodies, DBZ et Autres*
Cardass, Figurines, Posters, Mangas, Etc... Cartes MAGIC

- *Vous Informer 24h sur 24 et 7 jours sur 7:* **36-68-22-06**
Par un Simple Appel Téléphonique Partout en France
et sans Indicatif
Les Infos sur les Magasins DG (Promos, News, H d'ouvertures, Etc..)
Des Trucs et Astuces sur des Centaines de Jeux (Nouveautés chaque mois)
Des Jeux pour Gagner Plein de Cadeaux

PS-X SONY SATURN
Toutes les News

Nos consoles sont Garanties 1 An
Pour l'Achat d'une Console nous vous offrons
la SUPERCARTE
Venez vite dans le Magasin
DOCK GAMES le plus proche
pour en connaitre les Avantages

Vous avez en Projet un Magasin de Jeux Vidéo dans une Ville de plus de 50 000 habitants
Contactez nous, Ce sera peut-être Vous le Prochain DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec plus de 50 Boutiques Spécialisées d'ici fin 95, notre Groupe , fort de son expérience, vous apportera les Gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

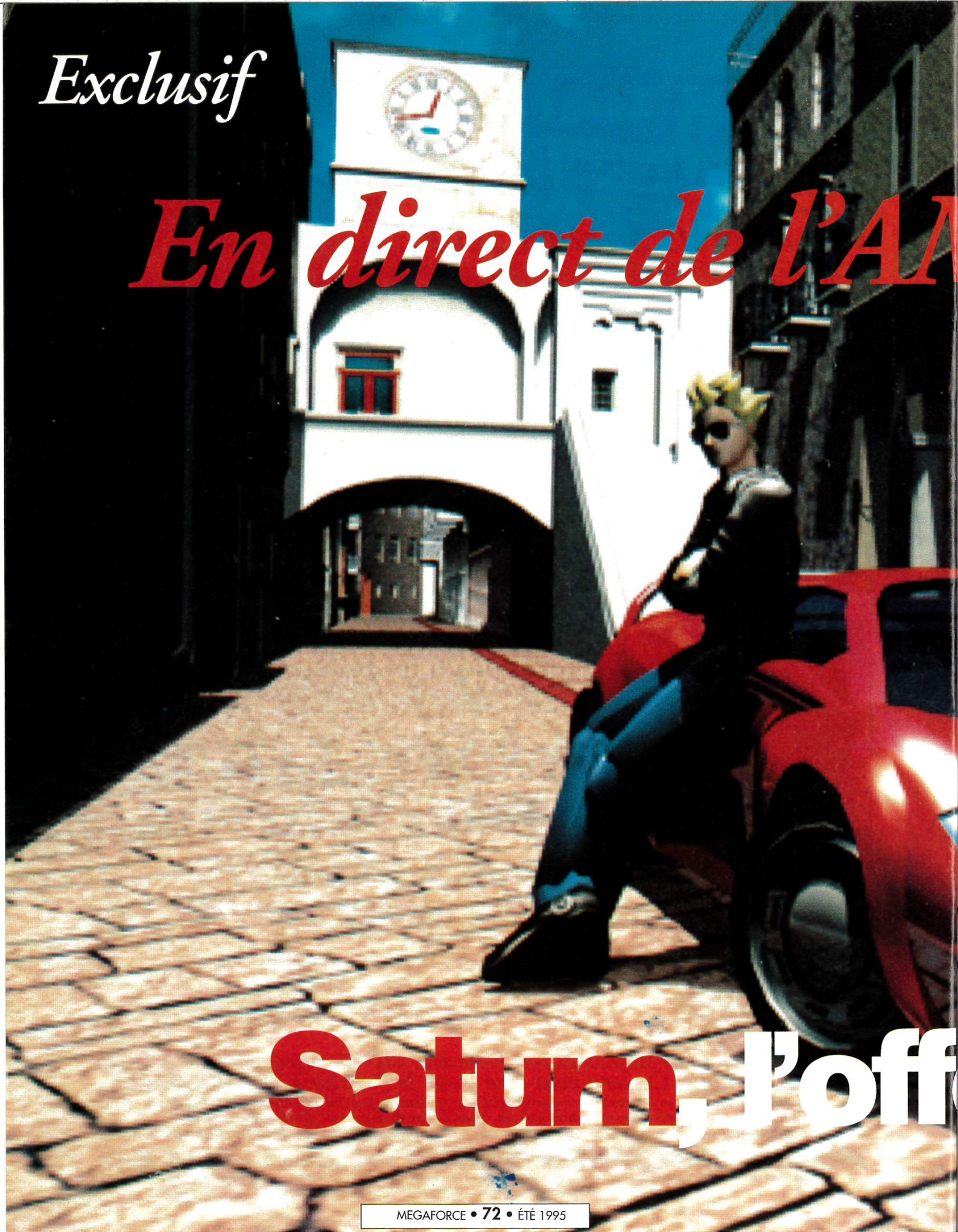
Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité. *Renseignements 24H sur 24:* **36-68-22-06**

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-.. ..: la taxation est de 2,19 F TTC / min.

** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES

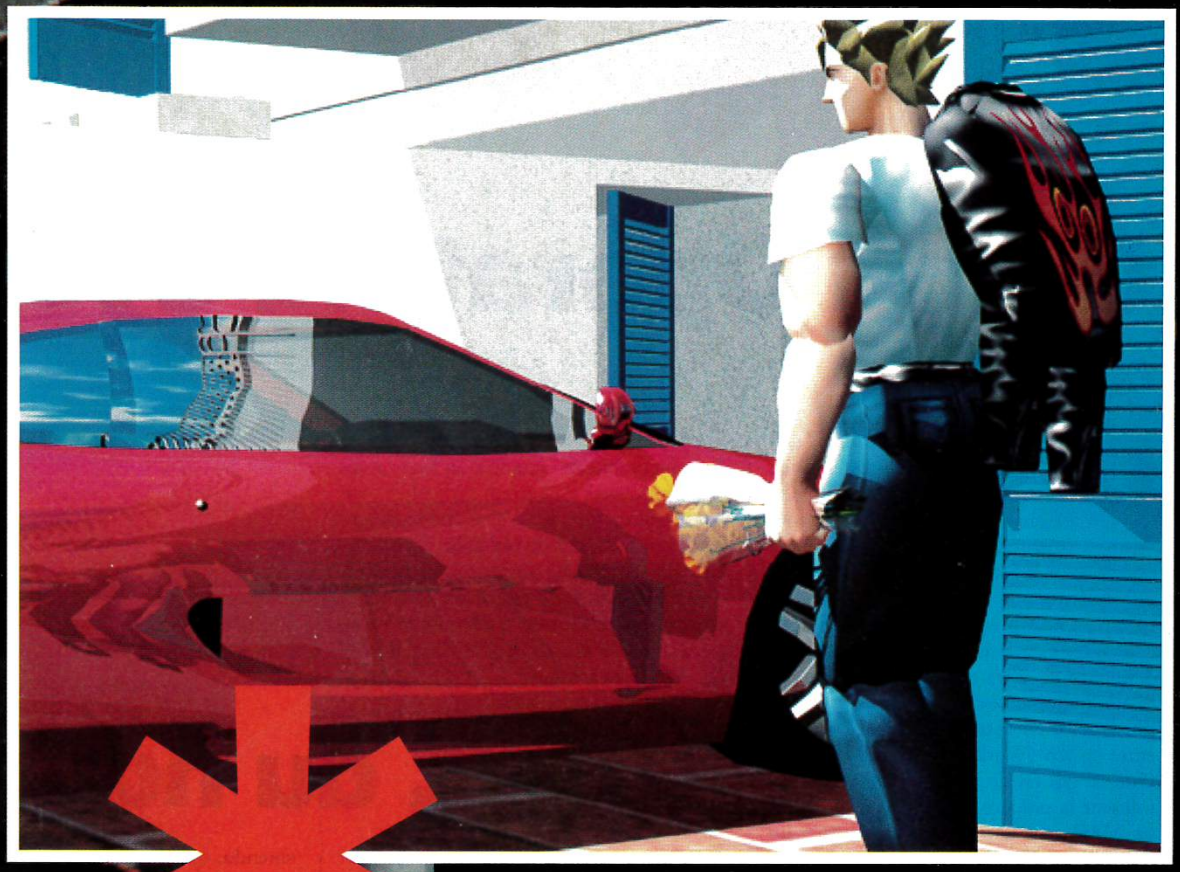
Exclusif

En direct de l'AM



Saturn, l'off

M#2



Après l'Electronic Show ou E3 de Los Angeles, Sega a annoncé un nouvel OS ou Operating System pour sa console 32 bits, j'ai nommé la Saturn. Que signifie OS et que va apporter la nouvelle version, voilà ce que nous allons tâcher d'expliquer dans les lignes qui suivent.

SASHIMI

ensive de Sega

OS ou Operating System

Un OS est en somme un ensemble d'éléments permettant de créer un jeu. Bien entendu, chaque console possède un OS différent ou similaire selon le cas. Ici, nous allons uniquement nous attacher à l'exemple de la Saturn, puisque c'est celui-ci qui nous touche le plus. Pour la Saturn, l'OS est composé d'une console Sega débuggée, c'est-à-dire transformée pour les développeurs, d'un ordinateur de travail ou Work Station en informatique et, enfin, de plusieurs éléments intermédiaires placés entre la WS (Work Station) et la console. Pour ce qui est de la WS, les développeurs utilisent la plupart du temps un PC IBM, un MAC, une station UNIX ou carrément une Silicon Graphics. C'est sur ces types d'ordinateurs que les programmeurs créent ce qui va devenir leur futur jeu sur Saturn. Cependant, et vous vous en doutez bien, le programme ainsi réalisé ne pourra pas être directement lu et compris par la console puisque celle-ci possède un langage spécifique, tenant compte la plupart du temps de ses capacités techniques. Pour exemple simple, il est impossible qu'un programme comme celui de Daytona USA Arcade soit directement opérationnel sur une Megadrive (si ce n'est même pas du tout). Il faut donc convertir la réalisation première. C'est à ce niveau qu'interviennent les éléments intermédiaires cités plus haut. Ces éléments se chargent de transcoder les données de la Work Station pour la Saturn. Pour ce qui est de la première version de l'OS pour Saturn, les problèmes d'utilisation étaient nombreux. Parmi les plus contraignantes, le langage de la console elle-même. En effet, les programmeurs devaient dès le premier jet (sur WS) tenir compte de certains paramètres intranscodables. Contrariant ! Ensuite vient le prix excessif pour acquérir un OS complet : exorbitant ! Enfin, les outils de programmation acceptés ne permettaient pas de travailler la 3D aisément : embêtant. Tout cela faisait que les éditeurs et surtout les programmeurs n'étaient pas enthousiastes quant à développer un jeu "nouvelle génération" sur la Saturn. Certains même n'arrivaient pas à comprendre comment l'AM#2 avait réussi à créer un jeu comme Daytona USA sur cette console avec l'OS du moment ! Réponse des responsables de cette section Sega : nous avons rencontré d'énormes difficultés mais nous sommes fiers du résultat et de nos programmeurs, ce sont de véritables virtuoses... La folie furieuse, pouvons-nous dire. Heureusement, Sega lance son offensive : attraper un maximum d'éditeurs et ce en pariant sur la convivialité de son nouvel OS, l'OS 2 en somme.

l'OS 2, du nouveau

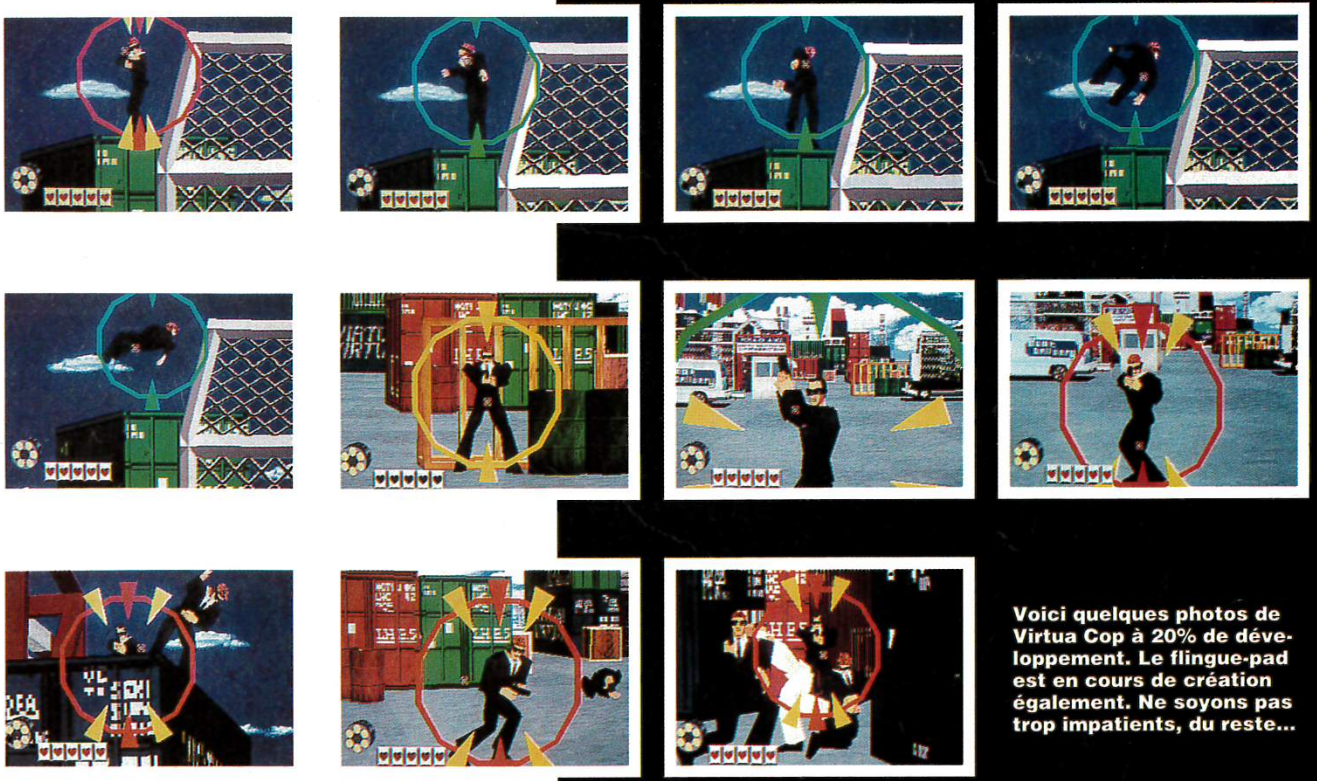
À l'origine du nouvel OS : monsieur Tadahiro Kawamura. C'est lui qui nous explique d'ailleurs tout le fonctionnement de l'OS 2. En voici le résumé. Tout d'abord, pour obtenir un OS performant, il fallait du temps réel. L'OS 2 fonctionne donc avec une Work Station de ce type, une Silicon Graphics. Seuls les musiques et les sons doivent être traités sur une WS différente, un Mac ou un PC, du fait qu'aucune application de musique performante n'existe sur Silicon. Couplée à la Silicon, une Saturn débuggée spéciale appelée "DevSaturn" comprenant une cartouche Debugger. Cette sorte de transcodeur permet dorénavant de visualiser en temps réel le "running" du programme écrit sur WS. Pour mieux expliquer la chose, prenons un exemple. Imaginons qu'un programmeur crée un programme d'animation de cubes sur Silicon Graphics en utilisant au passage des applications 3D, Soft Image (un logiciel d'animation 3D) a priori ou encore un de dessin, Viewer le cas échéant, et qu'il lance l'animation, après vérification des erreurs. Il pourra alors, sans encombres, visualiser le résultat simultanément sur sa WS et sur l'écran de télévision relié à la DevSaturn. Et voilà le travail. Mieux : si plusieurs WS travaillent en réseau, toutes celles-ci pourront afficher l'animation sur leur écran respectif. Très utile pour un groupe de programmeurs créant un même jeu. Comparé à l'ancien OS, la convivialité et la simplicité semblent être au service des développeurs. Bien entendu, un soft est mis à la disposition de ces derniers, soft qui permet de travailler plus efficacement la 3D et les polygones sur Saturn. Son nom : SGL ou Sega 3D Game Library. Avec un OS complet, n'importe qui peut développer un semblant de jeu sur Saturn, affirme monsieur Kawamura, qui précise à ce sujet : "Nous avons tenté l'expérience avec des lycéens en leur demandant de réaliser une animation de personnages sur Saturn. Le résultat est satisfaisant". Pour sûr. Décidément, quand on dit AM#2, on pense à simplicité dans le système de jeu ; eh bien maintenant, on pourra également dire : simplicité tout court. Certes, on peut également se demander pourquoi Sega Japon n'avait pas mis au point un OS compétent dès le départ et ce qu'en pensent les éditeurs ayant commencé à travailler avec l'OS 1 à un prix peu attractif. De ce point de vue, Sega semble particulièrement gêné et tient à s'excuser auprès des concernés. Il faut savoir qu'un kit de développement complet OS 2 coûte dix fois moins cher que son prédécesseur. De quoi pâlir d'énervement. Bon, tout cela est bien beau mais le résultat est là : il vaut mieux tard que jamais, comme dirait l'autre. À l'heure actuelle, 100 nouveaux OS sont en circulation chez les éditeurs. Nous verrons bien ce qu'il en sera du côté des jeux dans les mois qui suivent.

OS 2, OK ? Mais alors les jeux, me direz-vous. Eh bien, d'abord, Daytona USA a été développé avec l'OS 1. Par contre, Virtua Fighter 2, Virtua Cop et Sega Rally verront le jour avec l'OS 2. Chouette. Du coup, tout va beaucoup plus vite et bien qu'aucune date précise n'ait été annoncée par Sega à propos de ces trois jeux, la date de sortie devrait se situer bien avant ce qui était prévu, à savoir avant la fin de l'année, si ce n'est en octobre. Cependant je le répète, rien n'est moins affirmatif. Déjà sur arcade, ces jeux n'ont pas été aisés à réaliser, alors sur Saturn, vous vous doutez bien que ce sera tout sauf une balade estivale sous un ciel sans nuages. Voilà, c'est tout pour l'OS 2 et ses secrets. Ce qui est sûr d'après ce que avons pu en voir, c'est que le nombre éditeurs travaillant sur Saturn devrait augmenter assez rapidement. Nous verrons bien. *

Virtua Fighter 3 Arcade

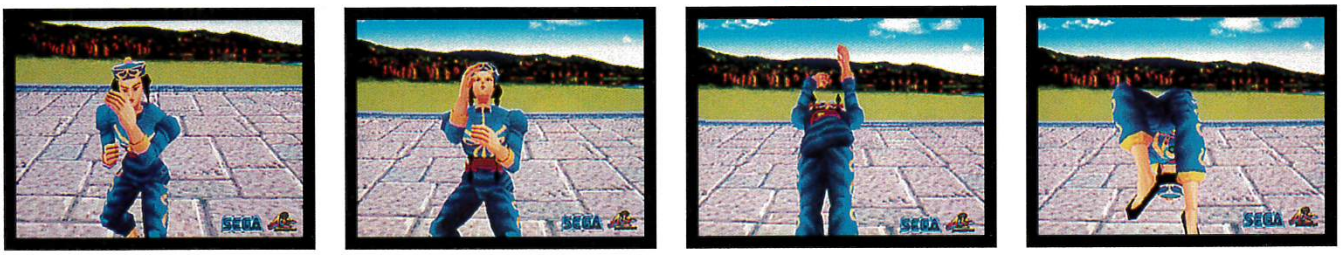
Voici les premières photos de ce que devrait donner Virtua Fighter 3 sur Arcade. Bien entendu, ce ne sont pas les photos du jeu lui-même mais juste un avant-goût de ce que cela devrait donner graphiquement parlant. Mais - jusqu'où iront-ils, bon sang d'bon soir ?

Virtua Cop Saturn

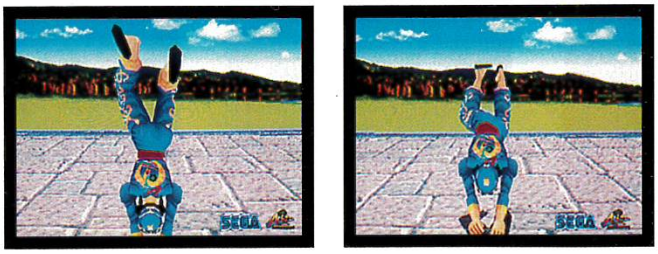


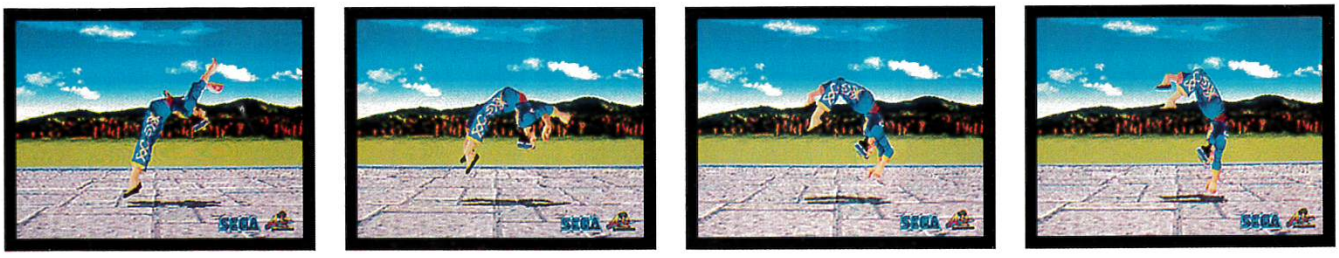
Voici quelques photos de Virtua Cop à 20% de développement. Le flingue-pad est en cours de création également. Ne soyons pas trop impatients, du reste...

Démo de Virtua Fighter 2



Voici ce que donne une application directe de l'OS 2. Les photos ci-jointes sont celles d'une démo animant un des persos de Virtua Fighter 2. Cette démo tourne sur Saturn bien entendu. Attention cependant : ceci n'est en aucun cas le jeu Virtua Fighter 2 Saturn. Ce n'est qu'une démo qui, comme son nom l'indique, démontre les capacités de l'OS 2. À bon entendeur... Ah oui, j'oubliais, c'est du 60 images par seconde !





Sega staff

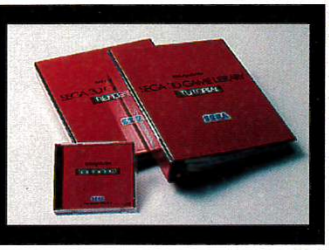
profile

Nom : Tadahiro Kawamura.
Date de naissance : 7 novembre 1961.
Année d'entrée à Sega Japon : 1992.
Job : Manager de la Section Recherche de l'AM#2.
Profil : le premier travail en tant que salarié de Sega Japon de Monsieur Kawamura fut celui de programmeur sur Virtua Racing. Il devint ensuite manager de la section Recherche Technologique de l'AM#2 et créateur des outils de travail et plus particulièrement des OS pour la Saturn.

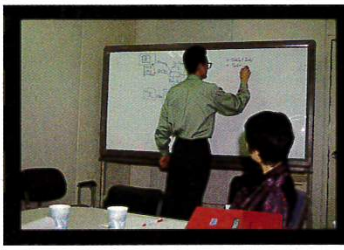
Monsieur Tadahiro Kawamura

Voici le kit complet du nouvel OS pour le développement de jeu sur Saturn. Une Silicon Graphics, une télé, une Saturn spéciale appelée DevSaturn et le tour est joué. Créer un jeu tout seul, c'est possible, même si cela prendra un peu de temps...

SGL ou Sega 3D Game Library, le parfait guide du développeur de jeu en 3D sur Saturn.



Monsieur Kawamura nous fait une démonstration en direct de ce que donne la création d'une animation sur Saturn avec l'OS 2. Palpitant, j'vous dis !

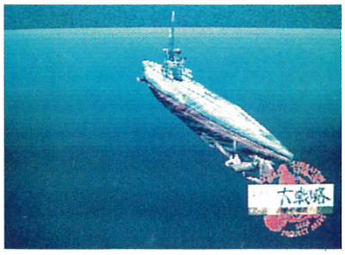


Sur un tableau blanc, Monsieur Kawamura explique le fonctionnement de l'OS ainsi que de l'OS 2. Une explication un peu technique que nous avons essayé de retranscrire le plus simplement possible...

"...Nos programmeurs sont de véritables virtuoses (concernant la réalisation de Daytona Saturn)...", affirme Monsieur Kawamura le sourire aux lèvres.

"Nous avons tenté l'expérience avec des lycéens en leur demandant de réaliser une animation de personnage sur Saturn. Le résultat est satisfaisant" (dixit monsieur Kawamura).

World Advanced Daysenry Aku Saturn

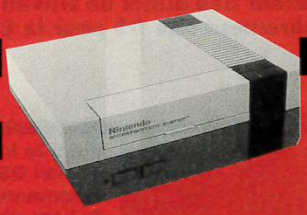


Un autre jeu développé sur Saturn via l'OS 2 : World Advanced Daisenryaku sera un wargame en 3D, suite du jeu du même nom qui a sévi sur Megadrive en son temps.

SCORE GAMES

GAME BOY
OCCASION
199F
NEUVE
299F
CADEAU ! KIT DE NETTOYAGE

SUPER NINTENDO
OCCASION
399F
NEUVE
599F



NES
NEUVE
249F

GAME GEAR
OCCASION
399F
NEUVE
599F

MEGADRIVE 2
OCCASION
399F
NEUVE
549F
32X MEGA-CD 2

OCCASION	OCCASION
690F	990F
NEUVE	NEUF
990F	1590F

SEGA SATURN
VERSION FRANCAISE + VIRTUA FIGHTER
TEL

NEO-GEO CD
OCCASION
2290F
NEUVE
3290F

JAGUAR
OCCASION
1290F
NEUVE
990F
LECTEUR CD
1390F

SONY PS-X
VERSION PAL + 1 JEU
TEL

3DO GOLDSTAR
NEUVE
2990F

PHILIPS CD-I 450
NEUF
1690F

CATALOGUE GRATUIT
36 685 686
De Province, composez directement le numéro sans faire le 1

SCORE GAMES

+ DE 40 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS
LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE !

3615 SCORE GAMES
LA COTE «ARGUS» DE VOS JEUX
TRUCS & ASTUCES
COMMANDE EXPRESS
CATALOGUE GRATUIT
LA REPRISE & L'ÉCHANGE
LES ADRESSES MAGASINS

REVENDEZ/ACHETEZ
30 à 80 % MOINS CHER
et GAGNEZ des CADEAUX !

SCORE GAMES

PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

PARIS / CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68 +

PARIS 16
137 Av Victor Hugo
75016 PARIS
(1) 44 05 00 55 +

ANTONY
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666 +

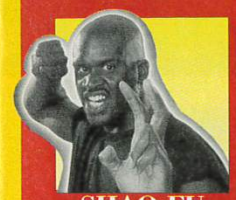
POITIERS
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58 +

TOULOUSE
14 rue Temponières
(angle 1 St Rome)
31000 TOULOUSE
61 216 216 +

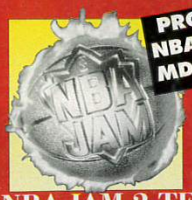
COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52 +

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. RC PARIS B 383 215 603



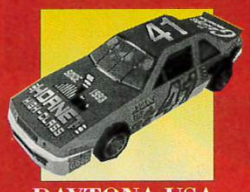
SHAQ-FU
MD 199F
SNIN



PROMO NBA JAM MD 199F

NBA JAM 2 TE
MD 299F
SNIN

INTERNATIONAL RUGBY
MD 149F



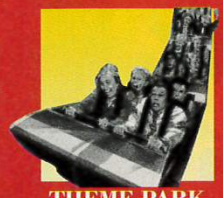
DAYTONA USA
SAT 499F

JUDGE DREED
MD 399F SNIN 449F
GG 299F G.B 269F

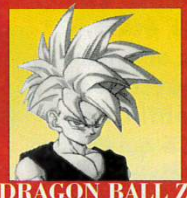
MR NUTZ
MD 199F

STREET RACER
MD 399F
SNIN 299F

BATMAN FOREVER
MD 449F



THEME PARK
MD 399F
SNIN 449F



DRAGON BALL Z
MD - VF 399F
SNIN - JAP 299F

PLUS DE 40 000 JEUX SUR CONSOLES DISPONIBLES !

MASTER SYSTEM

Manette neuve	59
Joystick	49
Adaptateur secteur	99
Action Replay Pro	249
JEUX D'OCCASIONS	
Ninja	59
Zillion 1	59
Pro Wrestling	79
Rescue Mission	79
Speedball	79
Super Monaco GP	79
Super Tennis	79
Transbot	79
Tennis Ace	99
Wonderboy	79
Mickey Mouse	139
Prince of Persia	159
Star Wars	159
Super Monaco GP2	179
Jurassic Park	199
Mortal Kombat	199
Road Rash	199
Road Runner	199
Street of Rage 2	199
JEUX NEUFS	
T2 Arcades Games	99
Crash Dummies	99
Sonic Chaos	139
Desert Strike	139
Mickey 2	149
Le Livre de la Jungle	199
Ecco le Dauphin	199
Dragon -Bruce Lee	199
Desert Speedstrap	199
Championship Hockey	269
Le Roi Lion	299
Mortal Kombat	299
Mortal Kombat 2	299
Dr Robotnik	299
Daffy à Hollywood	299
Aladdin	299

MASTER SYSTEM

Game Gear occasion avec Columns	499
Game Gear neuve avec Columns	599
Adaptateur secteur	49
Loupe Game Gear	59
Adaptateur Jeux Master System	99
Battery Pack 2 heures	149
Action Replay Pro	249
JEUX D'OCCASIONS	
Shinobi	59
Compil Jeux Japonais	69
Alien 3	79
Ninja Gaiden	79
Global Gladiators	79
AX Battler	79
Wonder Boy Dragon's Trap	99
Dracula	99
Marble Madness	139
Olympic Gold	149
Jurassic Park	159
Fifa	199
Mickey 3	199
JEUX NEUFS	
Columns	59
Strider Returns	99
James Pond 2	99
NBA JAM Jap	149
Astérix + Tee-shirt	199
WWF Raw	199
Kawasaki Bikes	199
Bart VS World	199
John Madden 95	249
Road Runner	249
NHL Hockey	269
Dragon - Bruce Lee	269
Championship Hockey	269
Dr Robotnik	299
Daffy Duck	299
Ecco 2	299
Fatal Fury Special	299
Fifa	299
Hurricanes	299
Bonkers	299
Sonic Drift Racing	299
NBA JAM 2 T.E	299
Aladdin	299
Astérix Great Rescue	299
Mickey 3	299
Le Livre de la Jungle	299
Le Roi Lion	299
Les Schtroumpfs	319

MEGADRIVE

MEGADRIVE	
Megadrive 2 neuve +1 manette	549
Megadrive 1 occasion + jeu	399
Joystick 3 boutons	49
Manette 3 boutons	59
Manette 6 boutons	99
Menacer + 6 Jeux	199
Adapt. jeux Master System	199
Action Replay Pro 2	299
JEUX D'OCCASIONS	
Sonic	49
Altered Beast	49
European Club Soccer	79
Batman Return	99
David Robinson Baskett	99
Moonwalker	99
Chakan	99
Chuck Rock	139
Cool Spot	139
Mickey & Donald	139
Team USA Basketball	139
Sonic 2	139
Jennifer Capriati	139
Captain America	139
Fifa Soccer	149
Buck Rogers	149
Battletoads	169
Ecco	199
Fifa Soccer	199
Flashback	199
Blade of Vengeance	199
Sonic & Knuckles	249
Aladdin	249
JEUX NEUFS	
Cosmic Spacehead	99
Dragon - Bruce Lee	149
Eternal Champions	149
Fantastic Dizzy	149
Gauntlet 4	149
International Rugby	149
Shaq-Fu	199
Double Dragon 3	199
Mr Nutz	199
Cannon Fodder	199
Mega Turrican	199
Compil Mega Games 2	199
3 JEUX en UN :Ultimate Soccer +Wimbledon+Super Monaco GP	299
Bubsy 2	299
Lost Viking	299
Hulk	299
Titi & Gros Minet	299
Bloodshot	299
Bubsy 2	299
Ecco 2	299
Le livre de la Jungle	369
Schtroumpfs	399
Dragon Ball Z	399
Fatal Fury 2 Jap	399
Alien Soldier	399
Asterix & le pouvoir de Dieux	399
Bonker's	399
Earthworm Jim	399
Fifa Soccer 95	399
Soleil (RPG Français)	449
Phantasy Star IV	TEL
Legende de Thor	449
BC Racers	399
Power Rangers	399
Earthworm Jim Special	449
Dragon's Lair	449
Fatal Fury Special	449
Toma Cat Alley V.F	449
Samourai Shodown	449

MEGA-CD

Mega-CD neuf	1590
Mega- occasion	990
JEUX D'OCCASIONS	
Road Avenger	49
Microcosm	139
Kriss Kross	149
Sewer Shark	149
Batman Returns	169
Chuck Rock	169
Hook	169
Silpheed	169
Ground Zero Texas	199
Night Trap	349
JEUX NEUFS	
Road Avenger	69
Mickey Mania	149
Mortal Kombat	149
Pitfall	149
Dungeon Master 2	249
Keio Flying	249
Bloodshot	299
Another World	349
Ecco 2	399

SATURN

Saturn Pal + 1 Jeu	3990
Saturn Version Française	TEL
Manette supplémentaire	249
Memory Card	349
Clockwork Knight occasion	299
Gotha occasion	349
Rige Lord Saga	TEL
Daytona USA	499
Astal	499
Gran Chaser	549
Panzer Dragoon	499
Virtua Fighter	499

32 X

CONSOLE 32 X /neuve	990
Console 32 X /occasion	690
Cosmic Carnage / occasion	275
After Burner /occasion	299
Doom /occasion	299
NFL Q-Back /neuf	299
Chaotix /neuf	399
NBA Jam 2 /neuf	399
Toughman Contest /neuf	399
Mortal Kombat 2 /neuf	399
Motherbase neuf / neuf	449
Virtua Racing Deluxe /neuf	489

32 X-CD

Corpse Killer	299
Night Trap	399
Slam City	399
Supreme Warrior	399

NOUVEAU !

CARTES DBZ, MAGIC, CARTES POG GOODIES !

NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 68 PAGES
TELEPHONEZ AU
36 685 686
De province, composez directement le numéro sans faire le 1

LIVRAISON CHRONOPOST 24 HEURES !

COMMANDEZ, C'EST GAGNÉ !

100 FRANCS D'ACHAT = 100 POINTS SCORE GAMES
Cette offre est valable uniquement pour l'achat des jeux et des accessoires.

600 points :	Cadeau surprise !	2000 points :	Console portable
800 points :	Calculatrice	2200 points :	Appareil Photo
1000 points :	Chronomètre	2400 points :	Réveil Parlant
1200 points :	Pendulette de voyage	2600 points :	Radio Réveil Stéréo
1400 points :	Montre sport	2800 points :	Radio K7 Portable
1600 points :	Montre parlante	3000 points :	Mini chaine
1800 points :	Baladeur Radio	3200 points :	Mini chaine « Karaoke »

LIVRAISON COURSIER EXPRESS*

Commande Carte Bleue au 43 290 290
Paris 2 H
Prix Livraison: 50 F
Banlieue 3 H 92/93/94
Prix Livraison:100 F
Banlieue 3 H 77/78/91/95
Prix Livraison:200 F
* Sauf Samedi

COMMANDEZ FACILEMENT

TELEPHONE (1) 43 290 290
3615 SCORE GAMES
SCORE GAMES 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS
FAX (1) 43 29 57 57

GAGNEZ des CADEAUX !

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

CodePostal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../ ...../..... Code Client ☐☐☐☐

Jeux	neuf	occase	Prix
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30F)		CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER			

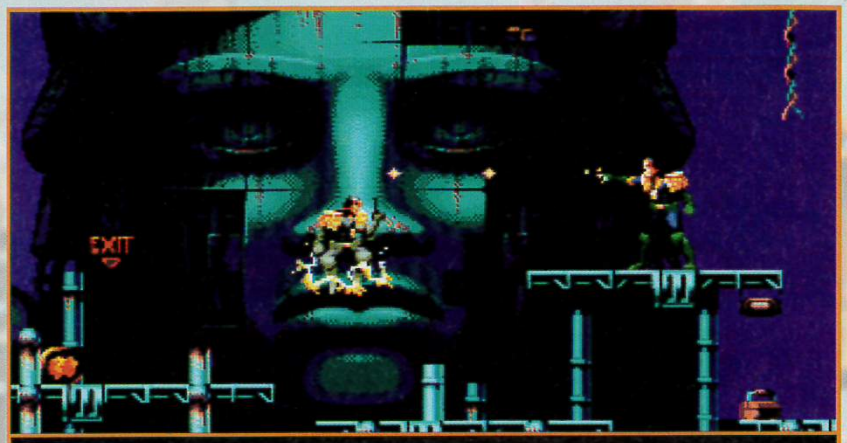
Chèque : ☐ Mandat : ☐
Carte Bancaire : ☐
N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Expire le ...../.....
Signature :

ME 07/95

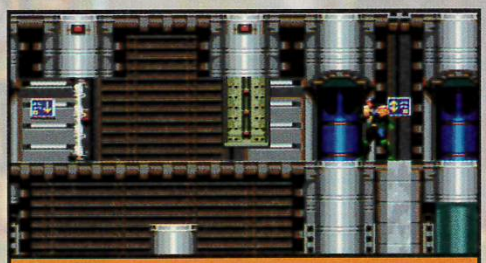
COUP DE CŒUR

ZAPPING • ZAPPING • ZAP

Au troisième millénaire, le monde changea radicalement. Le climat, les pays, tout était en grand bouleversement. Les hommes eux-mêmes étaient devenus plus que des animaux sauvages. Le chaos guettait la civilisation, lorsqu'enfin une solution fut trouvée. Ce qui restait du système judiciaire fut regroupé avec la police, qui était bien entendu, à l'époque, surchargée de travail. Cela donna naissance à une puissante et efficace organisation. Ces nouveaux gardiens de la société avaient le pouvoir de juger et de sanctionner. Ils étaient, à eux seuls, des policiers, des juges et des exécuteurs ! Vous-même êtes l'un de ces gardiens, le meilleur d'après vos dirigeants. Tout le monde dit de vous que ce n'est pas du sang qui coule dans vos veines mais de la lave incandescente, tant vos interventions sont rapides et efficaces. Votre armure de combat sur les épaules et vos armes aux poings, vous fendez l'air au pas de course pour surprendre les bandits, les arrêter et les exécuter s'ils manifestent la moindre résistance. Rendez-vous ou je tire ! Combien de fois avez-vous répété ces mots ? Non, ne le dites pas... Ce qui compte, c'est de bien faire votre travail et d'éviter la moindre bavure qui pourrait entâcher irrémédiablement votre réputation. Malgré toutes vos précautions et votre grand professionnalisme, vous êtes aujourd'hui accusé de meurtre. Vous clamez votre innocence mais il va vous falloir la prouver en retrouvant le vrai coupable. Qui est-il, où se cache-t-il ? La vraie question qui vous trotte dans la tête est la suivante : pourquoi pense-t-on que je suis le coupable ? Cette personne aurait-elle la même apparence que moi ? Un sosie ? À vous de faire votre enquête...

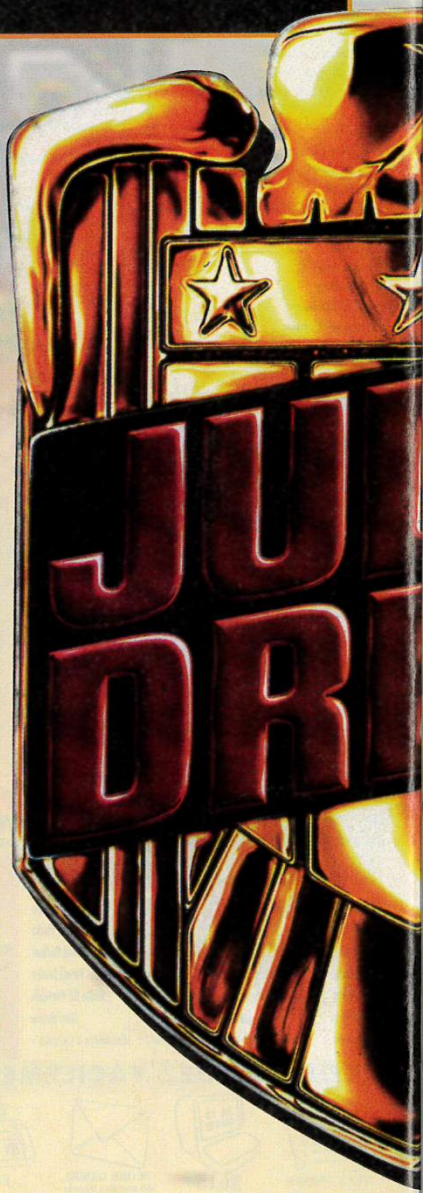


Voici votre frère génétique, Rico ! Tirez-lui dessus et guettez le moment où il laissera tomber une arme. Ramassez-la alors et tirez-lui dessus. Cette arme est très puissante mais pas évidente à manier...



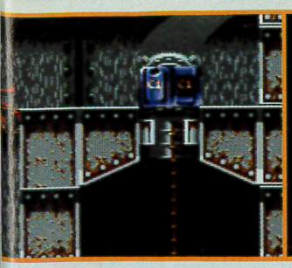
Ce niveau est constitué de nombreux tubes de téléportation. Un vrai labyrinthe !

Utilisez "the Lawmaster IV prototype" pour détruire les ennemis en plein vol. Vous possédez deux types d'armes et vous pouvez passer de l'avant-plan à l'arrière-plan pour poursuivre les autres véhicules ou pour leur échapper.



VOS ARMES

En plus de votre pistolet à balles illimitées, vous pouvez trouver sur votre route un tas d'armes très diverses : des grenades, des missiles à tête chercheuse, des balles rebondissantes, de la glu, et bien d'autres encore !



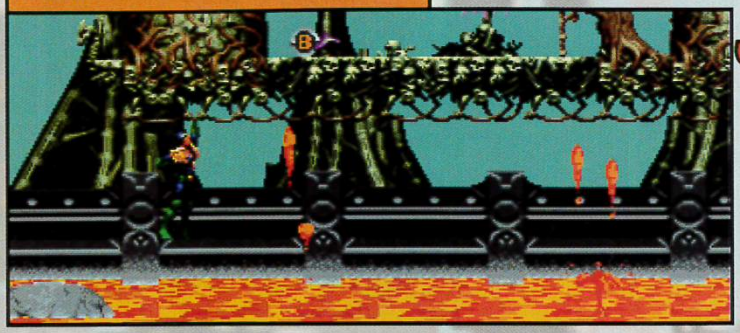
Profitez de votre souplesse et de votre grande liberté d'action pour surprendre vos ennemis.

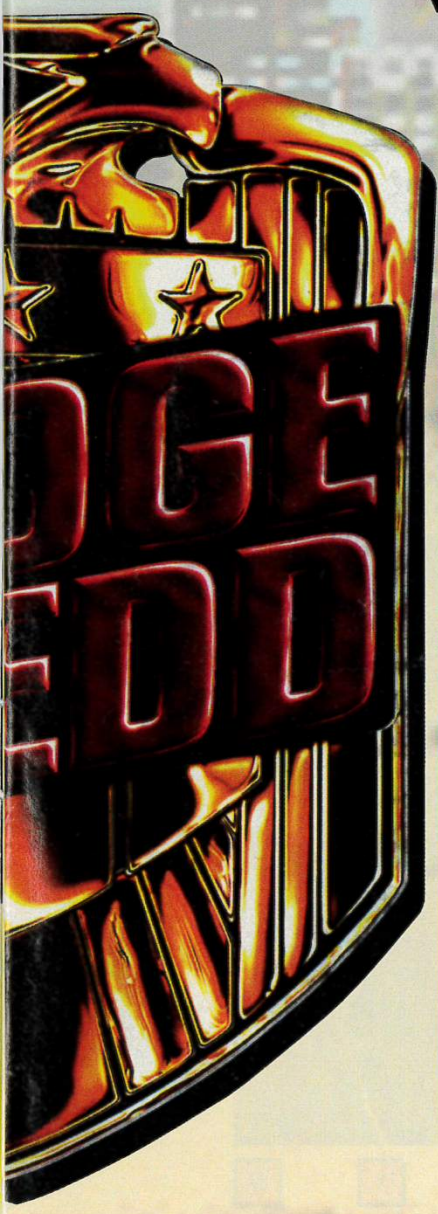
MATCH CONTRE

STARGATE

Voilà deux jeux de plates-formes qui se ressemblent à s'y méprendre ! Les graphismes sont de qualité identique ainsi que l'animation. Judge Dredd se montre cependant un peu supérieur, grâce à un intérêt de jeu un peu plus profond et une maniabilité plus agréable et très abordable, bien que pas tout à fait dénuée d'anicroches.

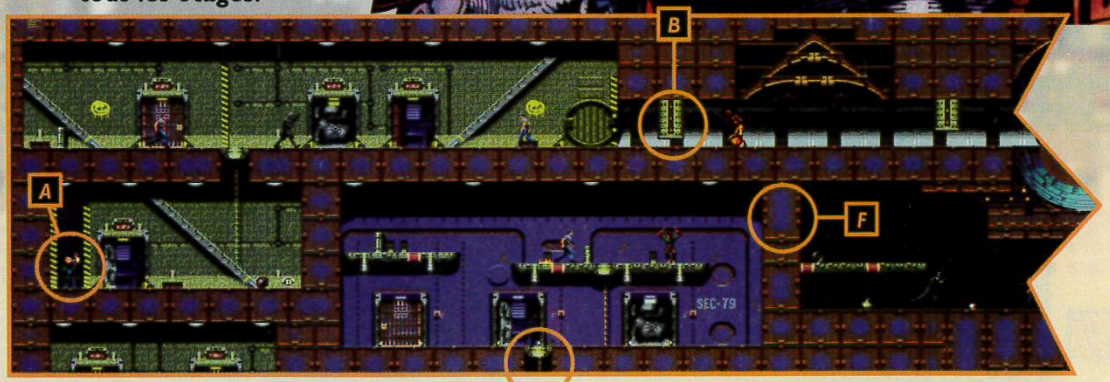
Ça chauffe ! Non seulement la lave est omniprésente et sanctionne immédiatement la moindre de vos erreurs, mais en plus, les ennemis sont carrément des torches humaines.

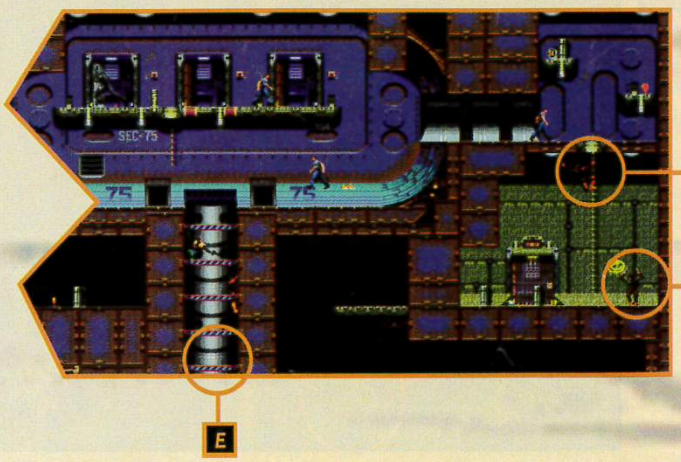




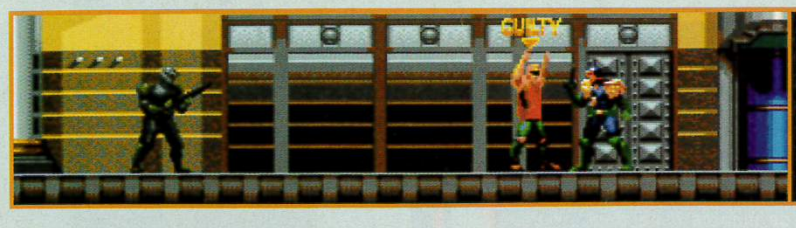
VOS PREMIERS PAS DANS LA MISSION 20

Ici, votre objectif consiste à détruire des boîtes de RC4 pour éviter une contamination, et à libérer tous les otages.





A) En montant à la corde, vous vous retrouverez entre deux ennemis. Occupez-vous d'abord de celui de droite, car il a une arme...
B) Méfiez-vous car la porte en fer monte et descend sans prévenir !
C) Il y a déjà un ennemi sur la corde et il a un pistolet laser, lui !
D) Approchez-vous de l'otage pour le libérer.
E) La suite du niveau n'apparaît pas, mais vous y trouverez un chemin qui vous permet de remonter de l'autre côté.
F) Sautez dans le mur, c'est un passage secret comme il y en a parfois... Juste après, vous trouverez un champ de protection qui vous rend invulnérable pendant quelques secondes.



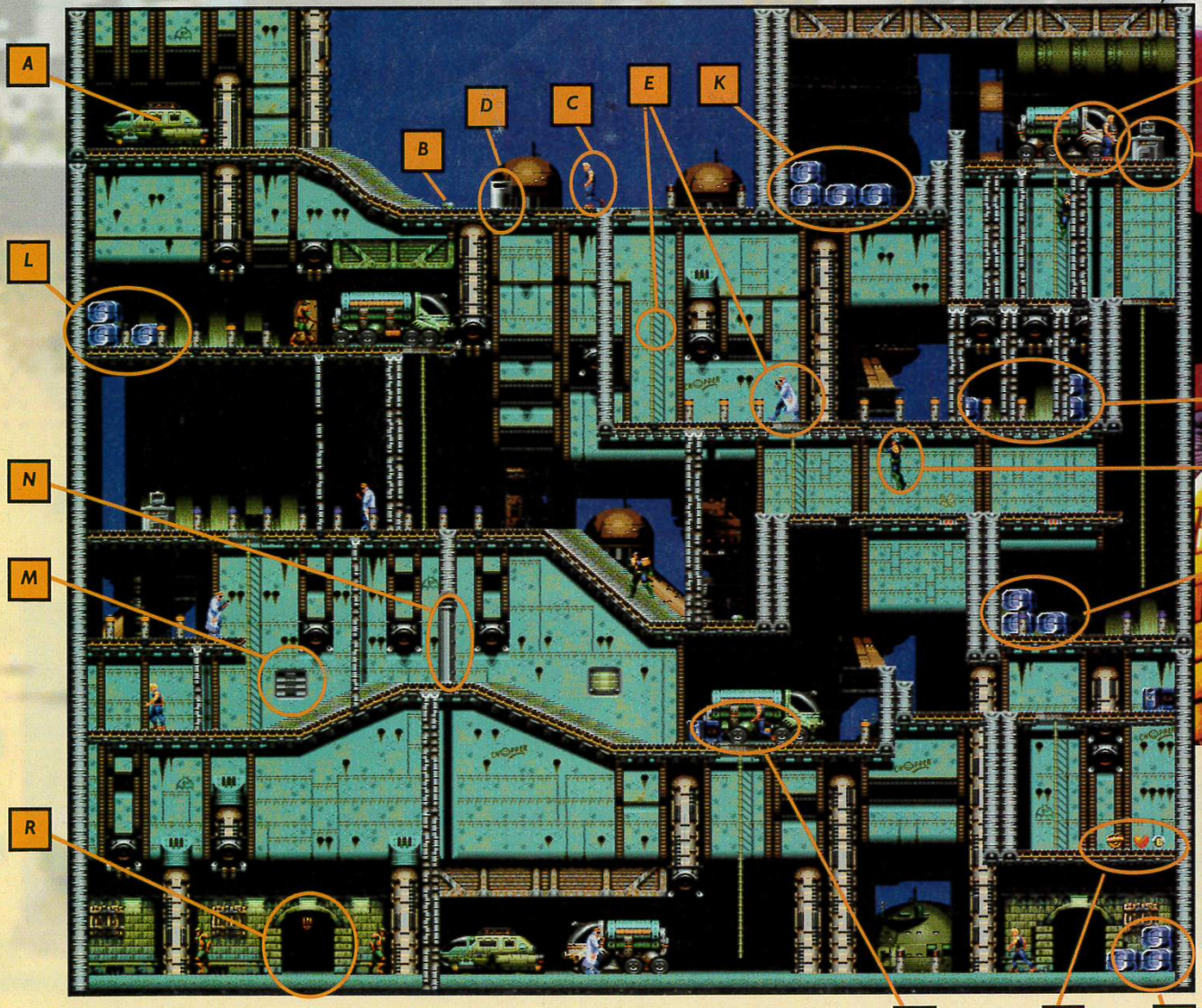
Celui-ci se rend, alors épargnez-le. Mettez-lui les menottes et embarquez-le...

Pas facile de les descendre, ces surfeurs, mais vous devez absolument les éliminer tous.

A) Sympa, le taxi vous dépose juste ici.
B) Ramassez les grenades.
C) Tirez sur cet homme sans vous en approcher trop, car vous risquez de vous prendre son pied dans la figure.
D) Tirez sur le fût pour trouver d'autres armes.
E) Tirez sur cet ennemi tout en restant accroché à la corde, car il cache une arme sous son imper !
F) Utilisez des grenades pour détruire les caisses et ramassez les armes qui apparaissent.
G) Pour éviter d'être brûlé par les fumées qui s'échappent du sol, traversez en vous accrochant au plafond.
H) Encore des caisses à détruire...
I) Vous pouvez utiliser l'ordinateur pour connaître votre état ainsi que l'avancement de votre mission.
J) Méfiez-vous des coups de pied...
K) Lancez une grenade pour détruire les caisses et ramassez les armes qui apparaissent.
L) Encore des caisses à détruire...
M) Attention en passant devant les bouches de ventilation !
N) Cassez ce mur en tirant dessus.
O) Ne détruisez pas tout de suite cette caisse. Poussez-la complètement vers la droite et montez dessus pour sauter par-dessus le mur.
P) Super, plein d'options !
Q) Voici les dernières caisses à détruire.
R) Après avoir éliminé le dernier ennemi, vous pouvez prendre la sortie.

MISSION I

Trouvez et détruisez toutes les caisses de munitions, pour que l'ennemi ne puisse pas les utiliser. En même temps, neutralisez tous les ennemis que vous rencontrerez.



✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

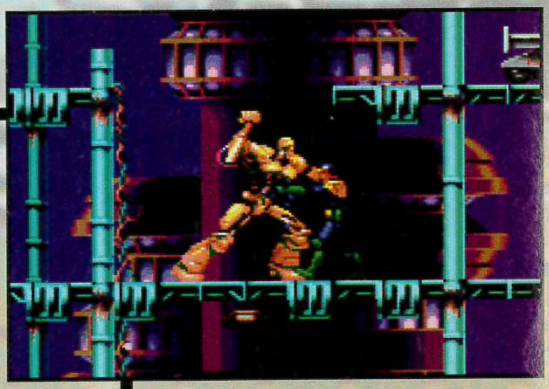
Je ne regrette que trois petites choses dans ce jeu : qu'il n'y ait pas plusieurs niveaux de difficulté, que le scénario ne soit pas plus complexe, et que l'action ne soit pas plus variée et spectaculaire pour créer encore plus de changements de rythme dans le jeu. À part cela, tout est cool, pile-poil comme il faut ! Les graphismes sont fins et bien colorés, l'ambiance sonore est très complète ainsi que l'animation et la maniabilité, cette dernière étant un véritable régal ! En plus, le jeu propose un bon scénario, alors... Mieux que Stargate (son frère jumeau, si l'on peut dire), Judge Dredd est un titre sur lequel je vous conseille de vous pencher car il fait partie des meilleurs dans sa catégorie..

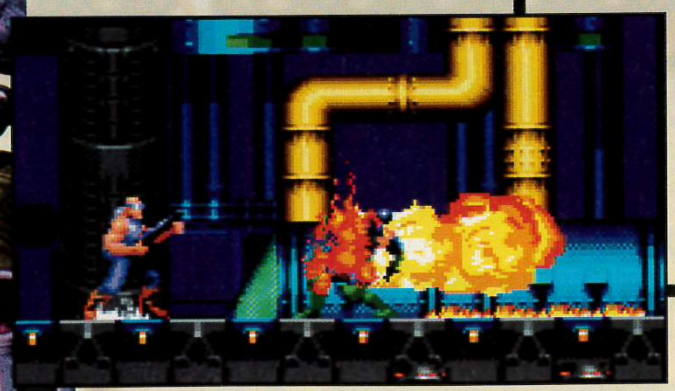
FRANCIS

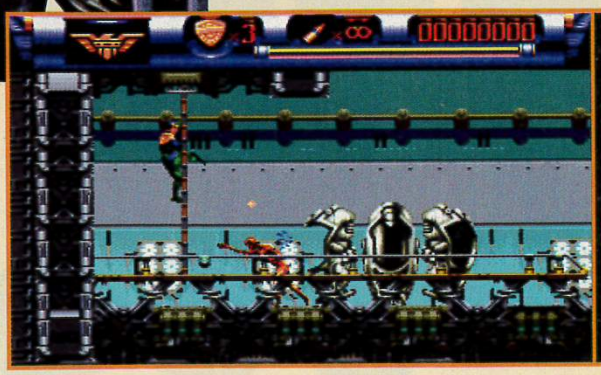
Vous venez de trouver plein d'options dans cette salle secrète du niveau 20. Le premier objet vous permet de voler pendant quelques secondes. Ainsi, vous pourrez aller chercher la vie placée tout en haut de la salle. Mais attention, à peine l'aurez-vous touchée qu'un monstre surgira de la pénombre !...

DES ENNEMIS PAS EN RESTE...

Si vous possédez un bel arsenal, vos ennemis ne sont pas non plus manchots ! Ils disposent de lasers et même de lance-flammes. Les robots "Warbots" ont une force extraordinaire et peuvent vous écraser d'un coup de poing...

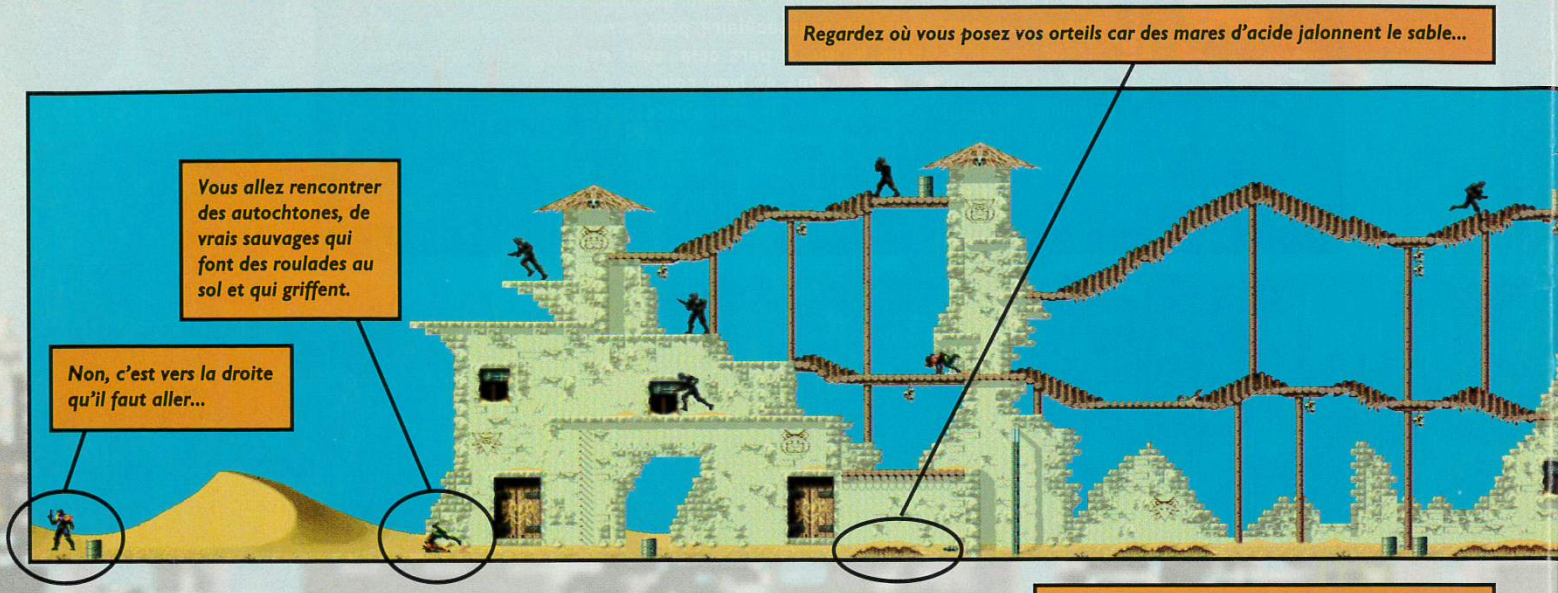


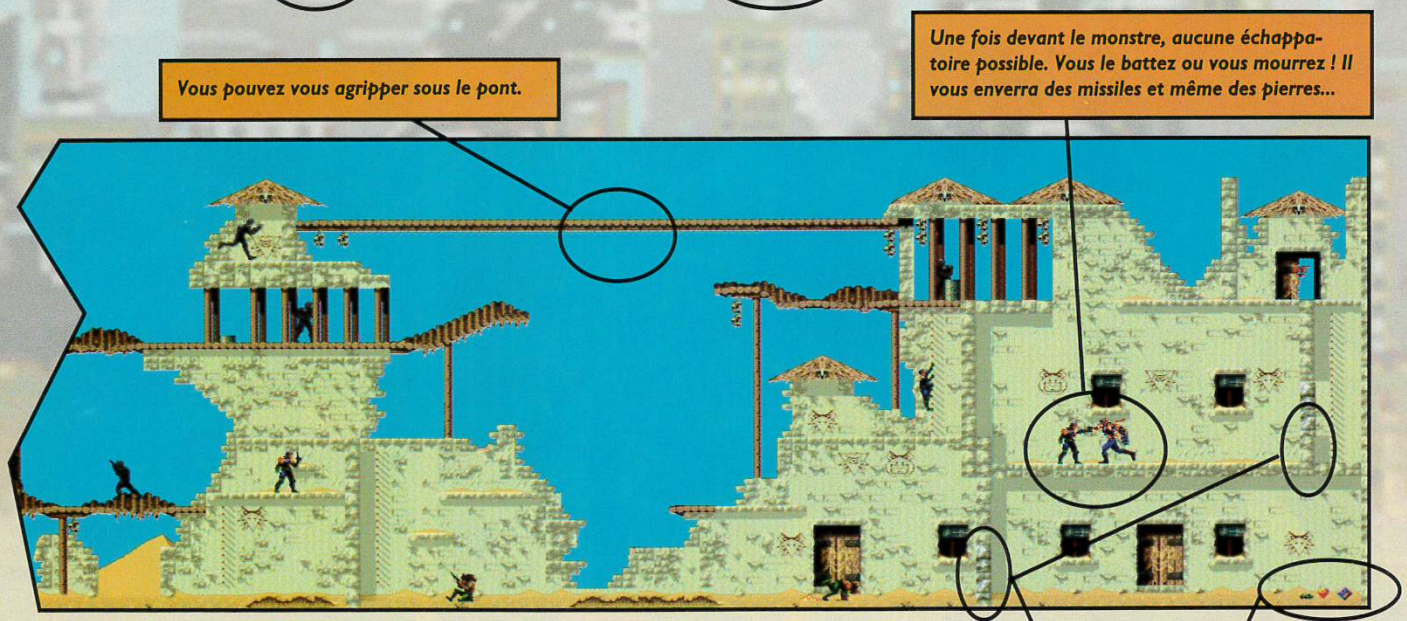




Un clone vient de sortir de cette étrange machine. C'est horrible, bientôt il y en aura partout ! Trouvez les ordinateurs qui contrôlent ces machines et neutralisez-les avant qu'il ne soit trop tard.

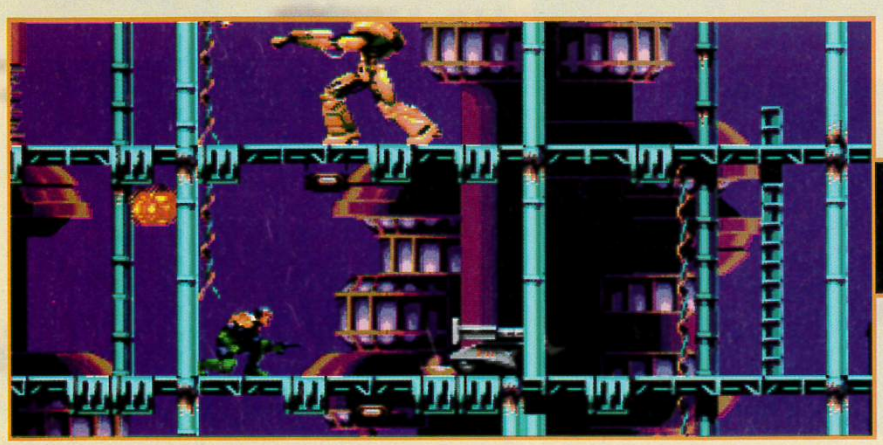
Ce robot possède des missiles à tête chercheuse redoutables. Mieux vaut ne pas traîner !



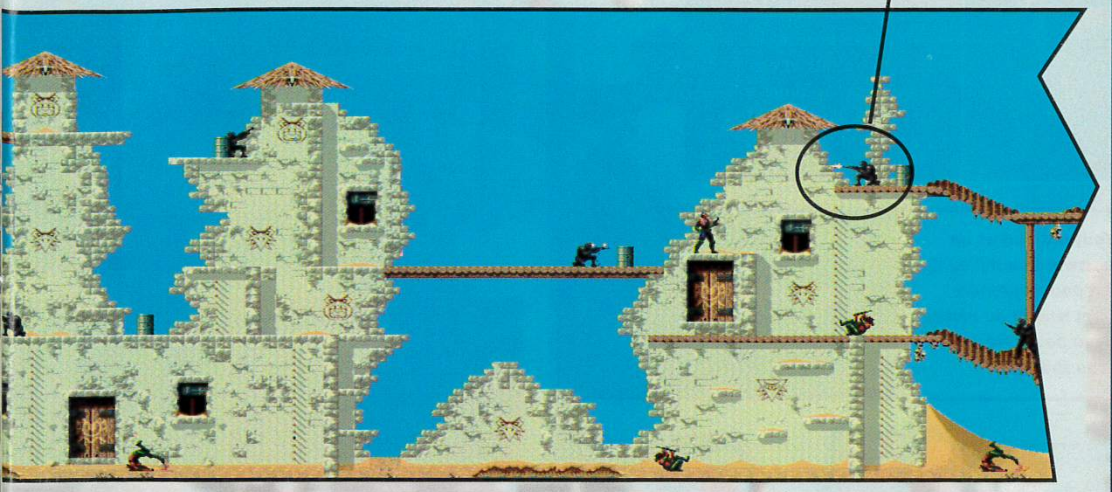


MISSION 7

Rico, votre frère génétique dont vous ne connaissez pas encore l'existence, a commis plusieurs crimes dont vous êtes maintenant accusé. Vous devez retrouver un livre pour tenter de prouver votre innocence.



Pas un pas de plus sinon le véhicule de surveillance vous repèrera ! Même baissé, vos balles ne l'atteignent pas, alors utilisez une grenade.



Attention, ces soldats se baissent aussi pour vous tirer dans les jambes.

Analysez les mouvements de chaque ennemi pour en venir mieux à bout. Celui-ci fait des roulades et se met ensuite à genoux pour vous tirer dans les jambes.

Passez avec précaution sous les extracteurs de déchets car des ordures peuvent vous tomber sur la tête et cela n'a rien de très agréable. En fait, ça pue, même !

Lorsque vous êtes très près de l'adversaire, vous pouvez utiliser vos poings ou vos pieds pour en venir à bout. Les coups de tête sont même possibles.

MEGADRIVE

SON 16/20

Les musiques sont tantôt percutantes, tantôt inquiétantes, et toujours de qualité. Les effets sonores sont nombreux et procurent un max' de plaisir.

GRAPHISME 17/20

Acclaim récidive avec, cette fois-ci encore, des graphismes d'une grande finesse ! Paysages et personnages sont extrêmement bien réalisés.

ANIMATION 17/20

Les mouvements du personnage sont fluides et donnent à Stallone une sorte de "vie pixellisée". Les ennemis ne sont pas en reste non plus.

MANIABILITÉ 18/20

Le personnage peut réaliser de nombreuses actions, dont l'exécution ne pose pratiquement aucun problème. Cela donne beaucoup de plaisir à jouer.

INTÉRET 17/20

Un effort a été fait sur le scénario. Les missions sont variées, ce qui donne un bon rythme au jeu. La difficulté est aussi présente !

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
EXISTE SUR : SNIN, GB
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 27
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- + *De nombreuses armes.*
- + *Le sang.*
- + *Des missions variées.*
- - *Gestion des ennemis*
- - *Un niveau de difficulté.*

90%

ZAPPING

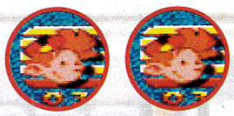
Cette année, le colloque international de la recherche scientifique, se tient au centre de New-York. Les plus célèbres professeurs des quatre coins du monde ont fait le déplacement. Parmi les invités, nous apercevons, entre autres, les professeurs Mac Intouch, Sushiyaka, Vouh-Vla-Ravih, ainsi que le professeur Van Brel et bien évidemment le célèbre Comte de Champignac ! Il doit ce soir dévoiler les secrets les plus intimes de chacune de ses merveilleuses inventions et faire une démonstration des capacités étonnantes de ses créations. Lorsque Spirou (vous) et Fantasio arrivent au colloque, le Comte de Champignac a déjà disparu ! C'est encore un coup de cette peste de Cyanure ! Cette fois, elle veut se servir du Comte et de ses extraordinaires inventions pour atteindre son but : réunir sous son pouvoir, machines et robots, afin de réduire les humains à l'esclavage ! Sans perdre une minute et pendant que Fantasio rassemble les informations connues concernant Cyanure, Spirou et son fidèle compagnon Spip partent immédiatement à la recherche du Comte. Après une longue course dans les rues de New-York, Spirou aperçoit enfin Cyanure... Mais qu'a-t-elle dans la main ? Ça ressemble à un sèche-cheveux mais de la façon dont elle le pointe sur vous, cela a tout l'air d'être le "micropulseur" du Comte. Ziiiong ! C'était bien le "micropulseur" du Comte et vous voilà réduit à quelques centimètres de hauteur. Pourvu que Fantasio réussisse à trouver un antidote... Vous devez retrouver le Comte au plus vite avant que Cyanure n'utilise d'autres de ses inventions contre vous, sinon, Dieu sait ce qu'il pourrait vous arriver.

Cyanure est votre ennemie numéro 1 ! Elle veut devenir "Maître du monde" en créant sa propre armée de robots et en réduisant les hommes à l'esclavage. Vous allez tout faire pour la neutraliser.

Vous obtiendrez un password au milieu du jeu pour reprendre directement au niveau de la poursuite en vaisseau spatial.

LE MÉTRO

La méchante Cyanure tentera de vous tirer dessus, attention ! Courez sur le toit des wagons en marche et évitez de vous prendre des panneaux en pleine figure. Sautez ou baissez-vous pour les éviter.



SPI

© 1993 by Tome, Janry and Editions Dupuis.

LA GROTTE

Heureusement que vous savez nager. Malheureusement, vous ne pouvez rester que quelques secondes sous l'eau. Des sous-marins miniatures patrouillent dans les eaux et n'hésiteront pas à vous envoyer des torpilles dangereuses mais utiles, pour détruire les murs par exemple. Vous pourrez trouver une bombe en détruisant un robot et l'utiliser pour faire exploser un mur...

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Spirou est un jeu de plates-formes, d'action, de réflexion et un Shoot'em up tout à la fois, mais pas n'importe comment ! Aucune de ces parties n'est génialissime ou à la hauteur des meilleurs jeux d'action ou de réflexion par exemple, mais l'ensemble donne un résultat tout à fait satisfaisant ! Le jeu est varié et agréable à jouer, surtout grâce à la maniabilité qui lui donne une dimension intéressante. Je trouve seulement dommage que les niveaux soient si courts. Heureusement, le jeu n'est pas trop facile... On est souvent agréablement surpris de ce que l'on doit faire (grimper, pousser, tirer...) et les paysages que l'on traverse sont toujours suffisamment beaux pour flatter l'œil des joueurs avertis que nous sommes tous. Spirou est un très bon jeu, soigné et intéressant.

FRANCIS

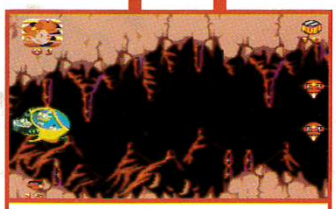
LE MARÉCAGE

Vous pouvez progresser en utilisant les lianes ou même en rebondissant sur le dos des hippopotames. Prenez garde aux nombreux insectes et aux plantes carnivores qui dorment dans le marais...

NEW-YORK

Les rues de New-York sont très dangereuses car des bulldogs peuvent vous mordre à tout instant ! Des taxis vous empêcheront parfois de poursuivre votre route et vous serez obligé d'entrer dans les bâtiments, de grimper aux échelles et même de passer d'un immeuble à un autre en vous accrochant aux fils électriques. Attention aux électrocutions ainsi qu'aux oiseaux qui vous picorent les doigts.

LA POURSUITE



Attention de ne pas vous écraser contre les parois. Vous passez dans des galeries très étroites, alors déblayez bien le chemin devant vous.

LES GRATTE-CIEL

Ça, c'est une décharge ! Bousillez le robot et prenez la poulie pour pouvoir vous déplacer sur les câbles électriques.

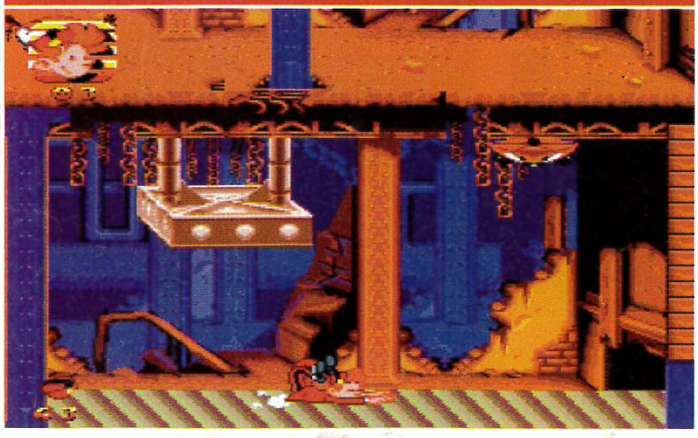
Vous voici à la poursuite de Cyanure dans un petit vaisseau spatial. Pulvérisez vos ennemis au laser et récupérez du carburant avant qu'il ne soit trop tard. Vous pouvez vous déplacer partout dans l'écran.

Cyanure vous attaque avec une de ses machines infernales. Dégainez votre arme et tirez sur les sphères.

ROU

LA FABRIQUE

Cyanure y fabrique ses robots ! Il va falloir éviter d'être écrasé comme une mouche ou de se retrouvé brûlé par la lave ou les vapeurs. Certains robots gardent l'usine et vous tireront dessus. N'hésitez pas à plonger au sol pour éviter un accident et pour vous faufiler dans un passage étroit.



MATCH CONTRE PITFALL

Je préfère Spirou ! Parce qu'il est très connu et que ça fait toujours plaisir de se retrouver dans la peau de tels personnages. Mais surtout parce que le jeu est extrêmement varié, qu'on y trouve de tout, que sa réalisation technique n'a rien à envier à la majorité des jeux de 16 Mb, et parce que ce jeu respire la bonne humeur ! Spirou gagnant, avec le sourire !

LA JUNGLE

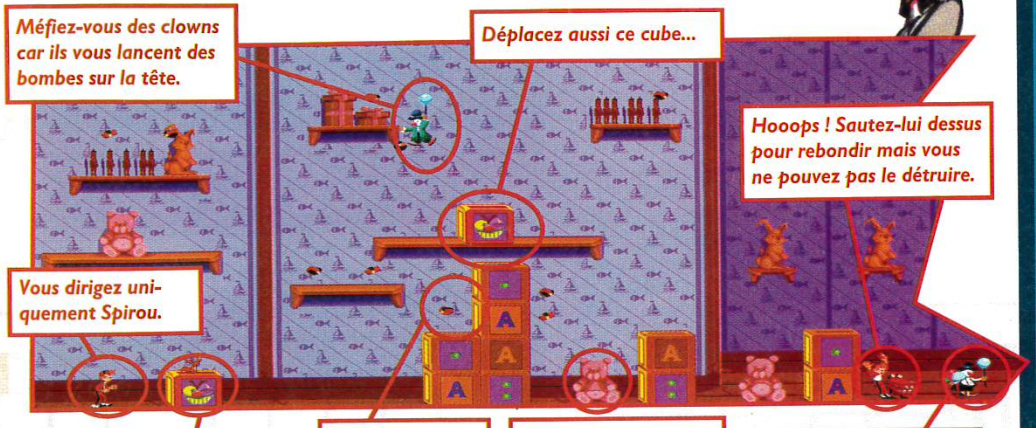
Génial, une fiole de "ZZ1" ! Cette fiole contient un engrais végétal surpuissant qui fait pousser les plantes à une vitesse folle. Placez la fiole sur la plante que vous voulez faire grandir et brisez-la pour répandre le liquide. Vous arriverez bientôt à la base secrète de Cyanure...

SPIROU

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

VOS PREMIERS PAS DANS LA BOUTIQUE À JOUETS

Cyanure a utilisé sur vous le "Micropulseur" et vous voilà réduits à une dizaine de centimètres ! Vous remarquerez bien vite qu'avec votre petite taille, les jouets ne sont plus si inoffensifs que ça !!!



Votre ami Spip sera avec vous tout au long du jeu pour vous aider du mieux qu'il le pourra. Regardez-bien les attitudes qu'il prend pour savoir ce qu'il faut faire. Il sera toujours devant vous pour vous ouvrir le chemin. Si vous le voyez sauter, préparez-vous vous aussi à le faire. En ce moment, s'il reste sur ce cube, ce n'est pas pour rien, il essaye simplement de vous dire que vous devez déplacer ce cube pour parvenir à monter plus haut.

Ramassez le maximum de chapeaux. Au bout de 50, vous gagnez une vie.

Rebondissez sur le ventre des peluches.

Ce clown lâche des ballons. Attrapez-en un et vous verrez comment vous partez en l'air.

Génial, un cœur pour récupérer un point de vie. Vous pouvez aussi trouver des têtes de Spirou qui vous donnent une vie.

LA MONTAGNE

Finalement, vous vous êtes écrasé sur une montagne ! Fantasio et Champignac vont vous envoyer Snouffelaire pour qu'il vous remette le "Sablotron". Cet objet permet de transformer la roche en sable et vous en aurez besoin pour vous ouvrir un passage. Profitez des petites branches pour rebondir très haut et traverser les gouffres.

Une boule de bowling vous poursuit depuis déjà 5 minutes... Préparez-vous à plonger pour vous faufiler dans le cube, sinon, vous serez transformé en tapis !

© 1993 by Tome, Janry and Editions Dupuis.

MEGADRIVE

SON 14/20

L'ambiance fait très dessin animé et pour ça, c'est très bien. Les musiques sont rigolotes sans être extraordinaires.

GRAPHISME 16/20

Les décors sont très variés, certains moins stylés que d'autres, mais ils sont tout de même sympathiques et possèdent des détails intéressants.

ANIMATION 16/20

Spirou est bien animé, ce qui fait vraiment plaisir, et son ami Spip est toujours là pour l'aider. Les ennemis sont trop peu nombreux, c'est dommage.

MANIABILITÉ 18/20

La prise en main de Spirou est immédiate. Les manipulations sont très simples, ce qui donne une excellente jouabilité.

INTÉRET 17/20

De l'action, de la réflexion, on ne s'ennuie pas. Les niveaux sont variés et il est dommage qu'ils ne soient pas plus longs. Un jeu qui a du charme.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : INFOGRAMES
AUTRES FORMATS : NON
TAILLE CARTOUCHE : 8Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

+ La variété des niveaux.
+ Animation du personnage.
+ La maniabilité.
- Niveaux un peu courts.
- Pas assez de Boss.

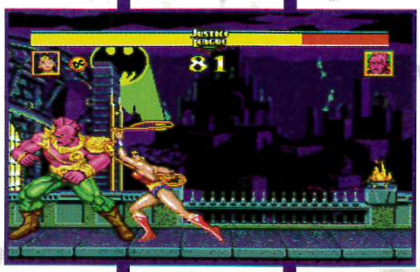
87%

ZAPPING

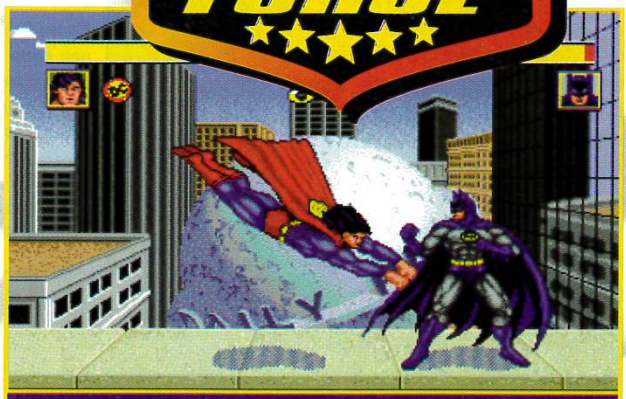
MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

Mais qu'est donc la "Justice League" ? C'est une organisation indépendante dont l'objectif et de veiller au respect de la justice. Elle vise à faire entendre la vérité, à protéger les opprimés et à repousser le mal partout où il apparaît. Impossible, direz-vous ! Pour le commun des mortels, je suis d'accord avec vous, mais lorsque les membres de cette organisation sont de super héros, il en va tout autrement. Jusqu'à ce jour, l'organisation compte 6 membres actifs. Je ne peux pas vous donner leur véritable identité, vous comprenez bien pourquoi, alors vous ne connaîtrez que leur surnom. Batman, voilà je l'ai dit, est un des membres. Il faut aussi citer le nom de Wonder Woman et de Superman. Les trois autres membres sont The Flash, Green Arrow et Aquaman. Mais pourquoi s'être réunis ainsi ? La raison est évidente, les bandits vont jusqu'à former des coalitions et, face à ces menaces, les héros ont eux aussi décidé de s'unir, pour le meilleur et pour le pire...



Frappez plusieurs fois de suite l'adversaire pour l'étourdir et vous pourrez ensuite lui placer une technique spéciale. Wonder Woman utilise son lasso par exemple. Despero quant à lui soulève son adversaire d'une main et le tambourine de coups de poing !



En plus des coups traditionnels, de pouvoir sauter, s'accroupir ou faire des projections, chaque personnage (héros ou méchant) possède plusieurs coups spéciaux, 4 ou 5. Certains personnages peuvent ainsi voler ou se téléporter...

Chaque combat se déroule en deux manches gagnantes avec ou sans limite de temps. Vous pouvez choisir la vitesse du jeu, lente, normale, rapide ou très rapide.

Pas besoin de prendre un papier et un crayon, l'ordinateur compte pour vous vos victoires et vos défaites avec chacun des personnages.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Il ne faut pas croire qu'il suffit de mettre plusieurs héros dans la même boîte pour obtenir un hit !!! La réalisation technique globale du jeu est à revoir surtout pour 24 Mb ! L'ambiance est moyenne avec des effets sonores très pauvres, les mouvements des personnages ne sont pas assez décomposés et les actions sont peu spectaculaires. Les tests de collision ne sont pas toujours très précis non plus et les coups spéciaux sortent difficilement. En fait, à part le fait de jouer avec des super héros connus, rien n'est très attirant. Heureusement, la maniabilité est plutôt bonne, ce qui apporte un peu de soleil à ce noir tableau.

FRANCIS

MEGADRIVE

SON	12/20	GRAPHISME	14/20
ANIMATION	13/20	MANIABILITÉ	14/20
INTÉRET	13/20		

✦ BASTON ✦

ÉDITEUR : SUNSOFT
EXISTE SUR : SNIN
TAILLE CARTOUCHE : 24 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE PERSONNAGES : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

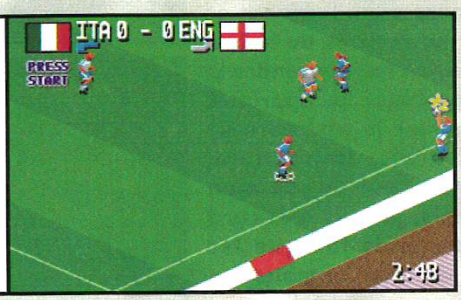
78%

ZAPPING

MEGADRIVE •

L'espace de quelques semaines, l'ensemble de la rédaction a caressé un espoir qui, aujourd'hui, se révèle vain. Cet espoir, c'est celui de ne plus voir des sportifs aux boules de feu envahir nos écrans. Espoir déchu. Après l'avènement des NBA Jam Tournament Edition sur chacune de nos chères consoles (à l'exception de la MS, qui apparemment n'a pas mérité l'attention d'Acclaim), ce sont maintenant les footballeurs qui prennent la relève avec Fever Pitch Soccer. Face au défi lancé de concurrencer les grands -voire les très grands- basketteurs magiques, US Gold a préparé un tournoi un peu spécial. Mettez-vous un instant dans la peau d'Aimé Jacquet, sélectionneur de l'équipe de France de football. Je sais, la place n'est pas très enviable ces temps-ci, mais je vous demanderai un effort, juste le temps de quelques explications. Votre objectif, à la tête de votre équipe, va être de remporter quatre tournois : l'asiatique, l'africain, l'américain et enfin l'européen, le plus difficile. Si vous parvenez à remporter ces compétitions, vous aurez alors l'honneur de porter le titre tant convoité par Bad Brain, à savoir celui de Maître du Monde. Jusqu'ici, rien ne peut vous surprendre, tant ce type de jeu peut paraître banal. En fait, ce sont vos joueurs qui vont sentir la différence... dans leurs tibias. Car si les matchs que vous allez être amené à disputer sont arbitrés, l'homme en noir est plutôt du genre laxiste, et laisse passer de nombreuses fautes. Évidemment, vos adversaires en profiteront pour assassiner vos tibias, et vos petits corps ressortiront bien meurtris de ces joutes footballistiques. Mais rassurez-vous, des joueurs aux pouvoirs un peu particuliers viendront porter secours à vos protégés.

Pour effectuer une remise en jeu (corner, coup franc, touche), un viseur apparaîtra et un joueur suivra ce viseur, afin de récupérer le ballon. Dans tous les cas, vous aurez deux possibilités : faire une passe en hauteur ou au ras du terrain. Pour faire la première ; utilisez le bouton de passe, et celui de tir pour le second cas.



L'arme du défenseur : le tacle. Par devant, sur les côtés, par derrière, tout est permis, et l'arbitre ne bronche que rarement.

FEVER SOC

MATCH CONTRE

STRIKER

Deux jeux de foot, tout aussi jouables l'un que l'autre, vont s'affronter. Techniquement, ils se ne se départagent pas vraiment. Quant au plan ludique, on retrouve deux plaisirs différents : FPS est axé sur l'arcade, avec des coups spéciaux, tandis que Striker est plus une simulation. Je vais tout de même donner le titre de champion à FPS, pour son originalité indéniable.

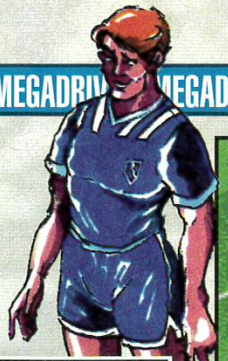
Goooooooooaaaaaaal ! Vous venez d'inscrire la marque ! Les ritals sont verts, et les rosbeefs sont loin d'être grillés. C'est petite séquence, vous la verrez à chaque but. Si ça vous gave, vous pouvez toujours la zapper dans les options.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

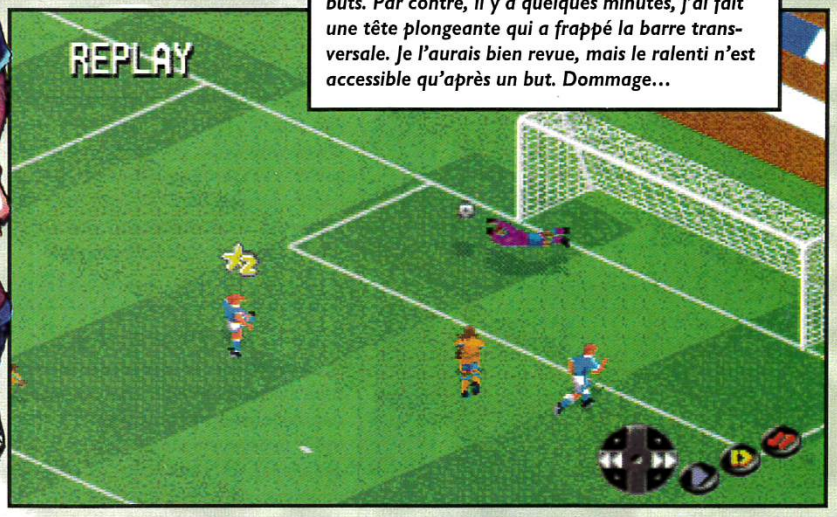
Loin d'être une simulation, Fever Pitch Soccer se rapproche énormément de l'arcade. Les puristes du football, amoureux des changements de tactique, et s'énervant facilement devant une faute non sifflée, n'y trouveront peut-être pas leur compte. À l'inverse, les vidéomaniaques passionnés de coups de boule, de coups de pied traîtres et de tirs enflammés seront ravis. N'abdiquez pas tout de suite. Rien en vous empêchera de construire de belles actions. Mais incontestablement, l'intérêt du jeu se trouve justement dans l'anti-jeu : à savoir latter les joueurs adverses, et utiliser les pouvoirs spéciaux de vos super joueurs pour écœurer votre ennemi sportif. Surtout à deux, où on prend un malin plaisir à être vicieux. Plaisir renforcé par la fluidité de l'animation des joueurs et du scrolling, ainsi que par l'ambiance sonore. Mais... Le premier carton jaune est adressé aux options : trop peu nombreuses, on ne retrouve que deux modes de jeu, sur lesquels on n'a quasiment aucun choix possible. Et, chose rare, Fever a droit à un 2ème carton jaune qui n'entraînera pas le rouge : le risque de lassitude du joueur devant des actions répétitives, et quelques incohérences dans le jeu. Sans ce deuxième tacle dangereux, Fever Pitch aurait eu une note bien meilleure.

LAURENT

Voilà une belle action, que je vous montre en deux photos. Un ailier déborde, pénètre dans la surface de réparation, puis fait une passe vers le deuxième poteau. Et là, vous arrivez, plein d'élan et de bonne volonté, et vous faites un tacle glissé. Au passage, vous avez mis le gardien dans le vent, puisqu'il s'est décalé, et rentrez dans le but avec le ballon. Simple, non ?

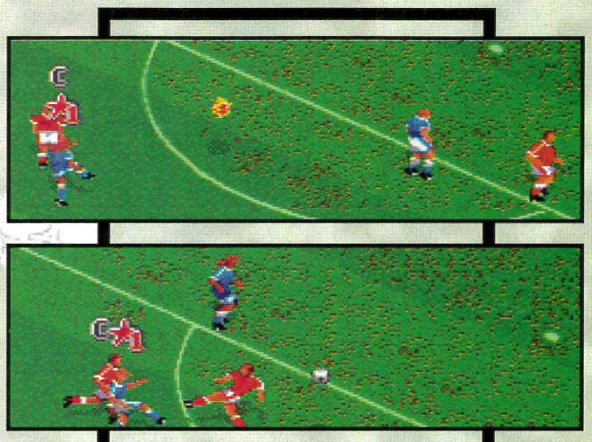


Cette magnifique reprise de volée est mon œuvre. Si, si, j'vous jure. C'était tellement beau, que j'ai maté le ralenti. J'ai même changé l'angle de vue pour pouvoir l'admirer. Merci le ralenti après les buts. Par contre, il y a quelques minutes, j'ai fait une tête plongeante qui a frappé la barre transversale. Je l'aurais bien revue, mais le ralenti n'est accessible qu'après un but. Dommage...



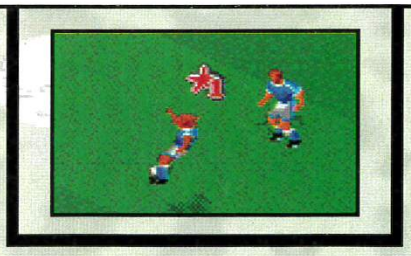
Voilà un penalty bien mérité. Après le coup de boule que le défenseur m'a mis, il me devait bien ça. Pour un penalty, un ballon se déplace devant le but dans le sens horizontal, mais aussi vertical. En fonction du moment auquel vous appuierez, le ballon ira au ras du poteau, dans la lucarne, ou dans les nuages.

PITCH cer



Les sept joueurs spéciaux ont chacun leur coup particulier. L'un défonce tous ceux qui se trouvent sur son chemin, l'un plonge sans arrêt pour obtenir un coup franc ou un penalty, l'autre est un super pot de glu qui colle aux crampons de son ennemi et on en trouve même un qui fait les passes à la perfection. Voici les autres en images.

Au fur et à mesure des tournois, vous récupérerez des joueurs spéciaux : gardien, arrière, attaquant... Vous définirez sa position sur le terrain dans le menu du milieu.



Deux modes de jeu sont accessibles. Le mode Tournoi comporte quatre mini-championnats (Asie, Afrique, Amériques et Europe). Au fur et à mesure des matches, vous aurez le droit de choisir un nouvel équipier, car vous commencerez avec des joueurs lambdas. Le deuxième mode est celui du match amical. Dans ce cas, vous choisirez votre équipe avec les joueurs spéciaux déjà en place, pour davantage de fun.

Cette tête est suffisamment belle pour être montrée. Et en plus, elles sont rares. Il est assez dificile de marquer sur ce genre d'attaque, mais essayez sur corner, vous avez quelques chances si vous le tirez bien.

En fonction de la qualité du terrain, et de son état, votre manière de jouer devra être différente. Par exemple, sur le terrain boueux, inutile d'essayer de faire un tacle : vous risquez de glisser pendant deux heures, et votre joueur, long à se relever, se fera subtiliser le ballon.

TERRAIN HUMIDE

Ce terrain est gorgé d'eau. Le ballon aura alors une attitude fuyante. C'est-à-dire qu'il fusera sur une certaine distance. Sur ce type de surface, mieux vaut éviter les tacles, qui malgré leur efficacité, vous feront perdre trop de temps. Par contre, profitez de l'eau pour faire des corners au ras du sol. Il sera beaucoup plus difficile à saisir pour le gardien ou les défenseurs.

TERRAIN SEC

C'est le terrain classique, que vous connaissez tous. La balle rebondit haut, et vous assisterez à des duels acharnés pour faire des tête, surtout après le dégagement du gardien de but. Pas de problèmes, ici, pour tacler, et garder le contrôle du joueur. Ce petit coin de verdure est le lieu idéal pour pratiquer un football rapide, et faire circuler la balle à toute vitesse.

TERRAIN SABLONNEUX

C'est le terrain le plus sec de tous. Le manque de gazon en fait une surface dure, sur laquelle le ballon rebondira très haut et très loin. Ce type de surface est propice à une circulation de balle rapide. Par contre, mieux vaut tenter les tirs à mi-hauteur et ceux sous la barre, que ceux au ras du sol, puisque le gardien ne sera pas gêné par les rebonds. Et attention aux genoux, ça rape.

TERRAIN BOUEUX

Couvert d'eau et de boue, ce terrain est le plus bizarre, mais aussi le plus drôle sur lequel vous évoluerez. Vos tacles seront suivis d'une longue glissade au cours de laquelle vous risquez d'être dépossédé de la balle. Balle qui ne rebondira vraiment pas haut, puisque la boue l'amortira. Avec un ballon qui fuse, essayez plutôt les tirs au ras des pâquerettes qui gêneront le goal.

Au-dessus des joueurs, vous pouvez remarquer des étoiles. Elles désignent les footballeurs aux pouvoirs un peu particuliers. Ceux qui ne disposent pas de pouvoirs surnaturels ont un simple numéro, qui désigne le joypad directeur. Enfin, certains auront un carton jaune au-dessus de leur tête. Loin d'être une auréole, elle désigne les joueurs punis, et donc, il faut faire gaffe à ce qu'on fait avec eux, pour ne pas finir le match à 10.

Vous aurez deux types de coups francs : direct et indirect. Pour le deuxième, la manœuvre à effectuer est la même que pour une touche ou un corner. Par contre, pour le premier, il va falloir placer le ballon à l'endroit où vous désirez tirer, puis régler la hauteur, et enfin tirer. Si vous le faites bien, c'est un but à coup sûr.

MEGADRIVE

SON 17/20

Sans être d'une qualité prodigieuse, l'ambiance sonore est bien rendue. Chants de supporters, bruitages du ballon, cris des joueurs, tout y est...

GRAPHISME 15/20

Les graphismes sont assez traditionnels, mais de bonne qualité. Si le fond du jeu est original, les graphismes, eux, n'ont pas eu cette chance.

ANIMATION 15/20

Le terrain en 3D iso ne constitue pas un handicap à la vitesse des joueurs. Il faut simplement signaler un ou deux ralentissements suspects.

MANIABILITÉ 15/20

Les joueurs se manient bien, mais il faut un certain temps avant d'assimiler les commandes des coups spéciaux, têtes, passes, tirs...

INTÉRET 16/20

Très agréable et prenant à plusieurs, il risque de lasser au bout de quelques heures de jeu. Par contre, les coups spéciaux et autres sont très sympas.

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : US GOLD
EXISTE SUR : SNIN
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE D'ÉQUIPES : 28
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

- \+ *Les effets dans le ballon.*
- \+ *Les talonnades.*
- \+ *Du foot sadique.*
- \- *Trop peu d'options.*
- \- *Des adversaires bizarres.*

83% seul
87% à deux

CORPSE KILLER

L'île Cay Noir est infestée de morts-vivants ! Le docteur Elgin R. Hellman a fait des expériences interdites et voilà le résultat... Pour éviter que le mal se répande encore davantage et parvienne à dépasser les limites de l'île, vous devez éliminer tous les morts-vivants et mettre fin aux agissements du docteur. Que dieu vous protège... Corpse Killer est une repompe intégrale (seuls des tout petits détails ont changé) de la version MEGA-CD !!! Le scrolling horizontal est toujours aussi saccadé et les ennemis apparaissent toujours n'importe comment ! C'est vraiment la honte pour la 32X ! Seul le scénario est intéressant avec une partie tir, une partie aventure et une grosse partie filmée. Mais cela ne suffit pas à en faire un bon jeu. La maniabilité n'est pas très précise et l'utilisation du Gun ou du Menacer n'a bizarrement pas fonctionné. Bref, comme vous l'aurez compris, ce jeu d'action de Digital Pictures n'est vraiment pas une bonne affaire...

FRANCIS

MEGA-CD 32 X

ACTION

SON	14/20
GRAPHISME	13/20
ANIMATION	10/20
MANIABILITÉ	13/20
INTÉRET	12/20

60%

SUPREME WARRIOR

Le Grand Maître Kai vous a envoyé dans un temple Shaolin pour chercher un masque aux pouvoirs surnaturels. Mais à peine arrivé, et contre toute attente, vous vous retrouvez contraint d'utiliser vos compétences en Arts Martiaux... Les Arts Martiaux, un domaine passionnant et, lorsqu'on découvre le jeu, qui est en fait un film du début jusqu'à la fin, on en tire un réel plaisir visuel ! En revanche, le plaisir des combats n'est pas aussi intense. L'ambiance y est pourtant très réaliste, l'animation est rapide et fluide, et les graphismes sont de grande beauté. Par rapport à la version Mega-CD, il y a du progrès ! Le problème concerne uniquement la maniabilité. Il est impossible à mon avis de trouver les opportunités d'attaque sans être en mode facile dans lequel l'ordinateur nous indique où frapper (Droite, Gauche, Devant) et avec quoi (pied ou poing). L'intérêt du jeu s'en retrouve donc limité et c'est dommage car le scénario et les options sont originales. Ce jeu de combat "interactif" de Digital Pictures possède 3 niveaux de difficulté, 12 combattants et une option de sauvegarde. Il tient sur 2 CD et est réservé à 1 joueur.

FRANCIS

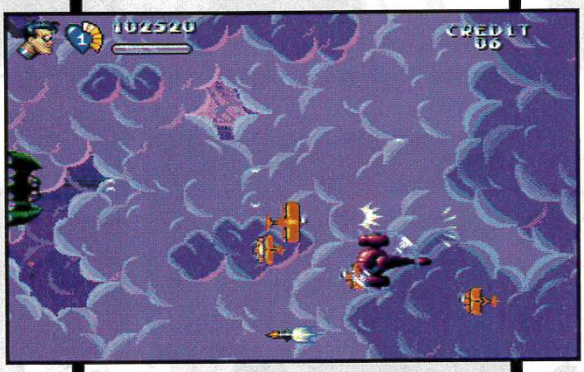
MEGA-CD 32 X

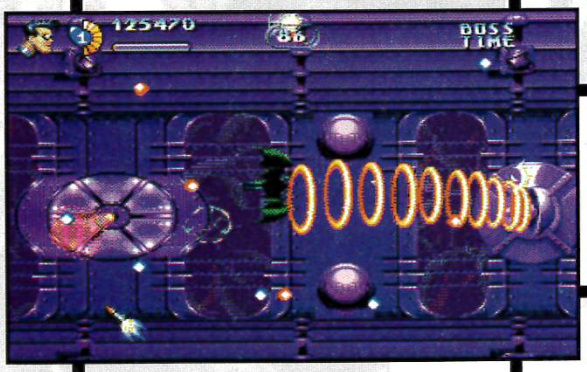
BASTON

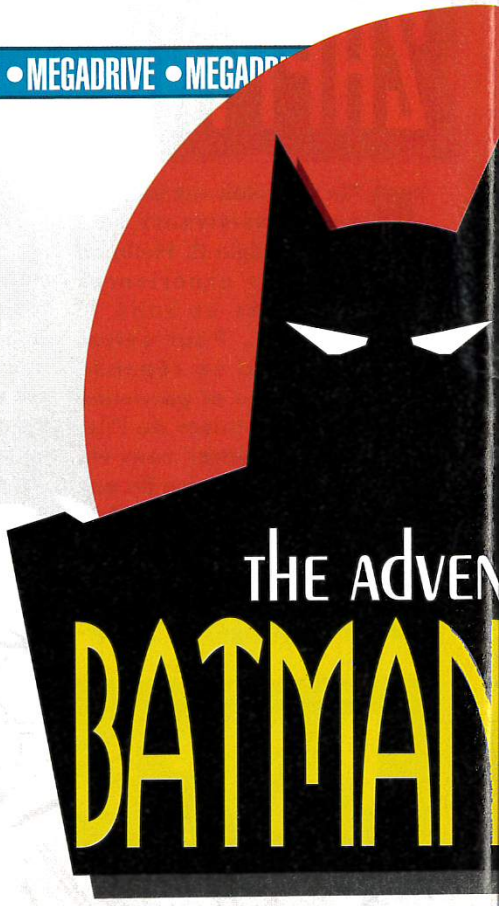
SON	15/20
GRAPHISME	16/20
ANIMATION	16/20
MANIABILITÉ	12/20
INTÉRET	12/20

73%

ZAPPING







Une journée de plus vient de s'écouler, la Gotham City est calme et la nuit tombe minute après minute. L'asile psychiatrique Arkham, disparaît dans le noir, lui aussi dans un calme total, presque inquiétant. Les trois plus dangereux psychopathes y sont enfermés et d'importantes mesures de sécurité ont été prises. Les gardes ont constamment un œil braqué sur eux grâce à un système de surveillance vidéo ultra-perfectionné qui suit leurs moindres mouvements. Alors que ce soir devait être un soir comme tous les autres, la situation a basculé soudainement. Les caméras ont cessé de fonctionner quelques secondes et, une fois l'image rétablie, ce sont des cellules vides que les gardes avaient devant eux. Immédiatement, l'alerte a retenti et les miradors ont éclairé de leurs projecteurs les murs interminables de l'édifice. Où sont donc passés ces trois individus ? En tous cas, ils ne sont plus à l'asile car ils ont réussi à faire exploser un mur et à prendre la fuite. Du haut du building de la police, Batman et Robin sont déjà sur leurs traces... C'est à coups de pied, à coups de poing et à coups de tête qu'ils envoient valdinguer les complices des trois fugitifs qui font tout leur possible pour leur barrer la route. Gotham City est mis à sac, les rues sont en feu et les banques pillées pour faire diversion et permettre aux trois fugitifs de s'enfuir le plus loin possible. La bagarre est rude et le pire reste à venir. Des monstres gigantesques s'attaquent maintenant aux deux défenseurs de Gotham City, qui n'ont même pas assez de leurs armes pour repousser les vagues déferlantes d'ennemis. De vrais excités !

Dépliez vos ailes et volez au-dessus de la ville ! Vous pouvez vous déplacer sur tout l'écran mais vous tirez toujours vers la droite. Vos armes sont identiques à celles que vous avez lorsque vous êtes à pied et vous pouvez en changer en ramassant des options. Détruisez tout ce qui bouge et évitez les nombreux missiles, parfois à tête chercheuse !

QUELQUES OPTIONS...

La première, suivant sa couleur (rouge, verte ou bleue), vous donne une arme différente. La tête de mort vous permet d'éliminer tous les ennemis à l'écran. La boule charge votre arme à sa force maximale, ce qui vous permet de faire des tirs très puissants. Le cœur quant à lui, vous redonne une santé de fer..

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

J'offre un Mars et deux paquets de chips à celui ou celle qui terminera ce jeu ! Et croyez-moi, je ne fais jamais de telles propositions en l'air. Ce jeu est trop difficile. C'est une vraie torture et cela, à la longue, ne devient malheureusement plus assez divertissant. Si techniquement le jeu est génial (à part les musiques), l'intérêt l'est beaucoup moins. Les deux personnages ont les mêmes coups et leur puissance de tir est carrément insuffisante devant la flopée de salopards qui inondent l'écran toutes les deux secondes, d'autant que l'on est obligé, lorsque l'on veut foutre une super patate, d'attendre que les armes se rechargent. Qui plus est sans aucun password, Batman And Robin est un jeu dont la difficulté est mal dosée et qui rebutera les joueurs moyens. À ne réserver qu'aux tops de la gâchette qui n'ont pas peur de choper des ampoules aux doigts. Un très bon jeu, à réserver à une élite.

FRANCIS

TURES of
& ROBIN

VOS ARMES

Pour utiliser votre arme dans sa force maximale, celle-ci doit être chargée à bloc. Sinon, vos tirs sont moins puissants.

Ces petites boules en suspension dans l'air possèdent des lasers hyper puissants. Ne restez pas dans leur champ et descendez les boules sans perdre un instant.

C'est l'heure du thé ? Attention aux tasses ainsi qu'aux sucriers qui vous balancent des morceaux de sucre sur le crâne.

Ici, non seulement il faut bousiller les petits bonhommes mais en plus il faut marcher correctement sur les champignons pour ne pas tomber dans le vide.

Trois dangereux individus viennent de s'échapper de l'asile ! L'alerte est donnée et c'est à vous de jouer...

MATCH CONTRE

GUNSTAR HEROES

Au niveau de l'animation, les deux jeux se tiennent. Les boss sont gigantesques et l'action est variée. Leur principale différence tient au fait que Gunstar est un jeu un peu trop facile, alors que Batman & Robin est beaucoup trop difficile. Pour ma part, je m'éclate plus avec Gunstar qu'avec Batman, dont la difficulté a de quoi rendre complètement dingue !

HO LA LA, LES BOSS !

En haut, au centre de l'écran, vous pouvez voir l'énergie de votre ennemi.

Ne vous laissez pas percuter pas la grosse pince démolisseuse qui se balance et dégommez le gars sur son siège réacteur. Attention aux éboulements de pierres.

Cette montgolfière vous surprendra à plusieurs reprises. D'abord par sa rapidité et aussi par le nombre de bombes qu'elle vous balance à la figure.

Neutralisez les 4 canons qui vous tirent dessus et sautez en l'air lorsque l'ennemi balance sa dynamite.

Salut le chat ! Méfiez-vous des coups de griffes et ne cessez jamais de frapper son nez. Attention aux projecteurs qui se cassent la figure.

Ce monstre fait d'énormes bonds avec ses chaussures à ressort. Frappez-le et passez sous lui lorsqu'il se déplace.

Vous l'avez eu ! Il avait beau faire sortir un tas de bordel de son chapeau et faire défiler la route sous vos pieds en vous mettant plein d'obstacles devant, vous avez été le plus fort.

MEGADRIVE

SON 14/20

Les musiques sont assez dures, sur un rythme souvent beaucoup trop répétitif. C'est très dommage. L'ambiance est correcte mais sans plus.

GRAPHISME 17/20

Les graphismes sont fins et très colorés. Les effets de perspective ou de profondeur sont très réussis. Enfin, les décors sont variés.

ANIMATION 18/20

Excepté quelques effacements dûs aux nombreux sprites et explosions à l'écran, l'animation est géniale avec des effets hyper spectaculaires !

MANIABILITÉ 17/20

À pied, dans le ciel ou avec un réacteur dans le dos, la maniabilité est toujours très bonne. Il faut juste s'adapter aux changements de manipulations.

INTÉRET 14/20

Une fois de plus, la difficulté de ce jeu le dessert plus qu'elle ne le sert. Il faut du courage pour passer aux niveaux supérieurs.

✦ BEAT THEM UP ✦

ÉDITEUR : SEGA
EXISTE SUR : SNIN
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : IMPOSSIBLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- + *Une partie Beat'em Up...*
- + *...et une Shoot'em Up.*
- + *L'animation délirante.*
- - *1 seul niveau de difficulté.*
- - *Horriblement difficile !*

81%

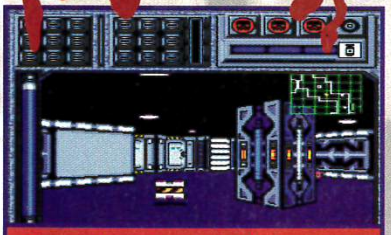
ZAPPING

BLOODSHOT

Oh la la, personne ne voulait y aller, c'était bien trop mortel de s'aventurer seul dans un vaisseau spatial infesté de robots meurtriers ou d'autres créatures inconnues. Pourtant, il fallait bien que quelqu'un s'y colle ! La Terre serait, sinon, bientôt envahie par des milliers de ces monstres immondes et sordides... Malgré cela, personne ne levait le petit doigt, tout le monde faisait semblant de n'avoir rien entendu et regardait partout sauf en direction du Capitaine. Vous non plus n'étiez pas "chaud" et pourtant, vous voilà dans la fournaise. Pour vous convaincre, le Capitaine vous a fait implanter dans le cerveau un coprocesseur de combat nommé Bloodshot. Avec ce bidule dans la boîte crânienne, n'importe quel être humain est transformé en machine à tuer. Il suffit de lui mettre un fusil à plasma entre les mains et le tour est joué : le gars se met à tirer comme un dingue en bousillant tout sur son passage ! Mais cela suffira-t-il pour repousser les envahisseurs ?

Le jeu vous proposera plusieurs types d'ennemis, plus ou moins coriaces. Trouvez l'arme la plus efficace contre chacun d'eux.

Vous possédez une arme peu rapide et peu puissante, mais à tir illimité. Pendant le jeu, vous trouverez d'autres types d'armes (lanceur de balles à ricochets, fusil à détection laser, grenades...), plus rapides et plus puissantes mais alors, vos munitions seront comptées !



Trouvez les cartes magnétiques pour ouvrir les sas. Utilisez votre radar pour mieux vous repérer dans les labyrinthes et cherchez les passages secrets.

Cherchez les armes et les bouteilles d'oxygène pour rester le plus longtemps possible en vie. Tirez sur les caissons pour provoquer des explosions et regardez où vous mettez les pieds car vous pouvez marcher sur des mines.

Le but du jeu est de trouver et de détruire le "node plasma" de chaque niveau. Une fois détruit, vous devrez retrouver votre chemin dans l'obscurité le plus rapidement possible, avant que tout explose.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Tiens, une autre conversion ! Voyons ce qui change par rapport à la version MD : graphismes identiques, animation un peu plus rapide, maniabilité toujours aussi imprécise pour les tirs, animation fluide mais toujours aussi pauvre, musiques et effets sonores de bonne qualité —mais ça, c'était fastoche pour du CD. Bon, alors 80% et pas plus ! Le mode 2 joueurs est le bienvenu mais il n'y a que trois tableaux pour s'affronter, et on les connaît vite par cœur. Pas de mots de passe et peu de niveaux. Bref, voilà une pauvre conversion qui ne plaît que par son originalité. On voudrait plus de jeux dans le genre, mais aussi et surtout bien meilleurs !

FRANCIS

MEGA-CD

SON	15/20	GRAPHISME	13/20
ANIMATION	14/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	15/20		

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : DOMARK
EXISTE SUR : MD
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : N.C.
NB DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

80%

ZAPPING

SATURN • SATURN • SATURN • SATURN • SATURN • S

Alors que vous vous leviez tranquillement, comme chaque matin de cette année 4856 sur une planète bien loin de la Terre, vous avez un pressentiment étrange. Aujourd'hui, un événement spécial va se produire, mais votre esprit est encore dans le flou, le vague. Pour oublier cette sale sensation, vous décidez d'aller boire un verre au bistrot du coin. Au volant de votre véhicule spatial, un astronef de type Terra dernier modèle, qui se déplace au-dessus du sol grâce à un procédé électromagnétique, vous vous rendez dans ce lieu de débauche. Canette à la main, vous vous délassez, lorsqu'un intrus vous interpelle. Son allure maquereau, sa balafre sur le visage, et son nez rougi par la vinasse vous permettent de l'identifier rapidement. C'est le big boss de la mafia, organisateur bien connu de courses d'un genre spécial. Son truc, c'est de trouver des pilotes un peu "kamikaze", et de leur proposer des courses sur six planètes du système : Terra, la planète de Johnson, Glacies, l'astre polaire, Vastitas, l'enfer désertique, Nubes, la planète éclairée, Evoflammas, l'astre volcanique et enfin Arma-satelles, le plus cruel des circuits. Mais attention, les courses ne se font pas à la loyale. C'est plutôt du stock-car, où de plus les armes sont autorisées. Il faudra donc, si vous acceptez cette épreuve, surveiller vos arrières, car les missiles risquent de pleuvoir, et vous devriez dire adieu à votre véhicule, car vous prenez en outre le risque de tout perdre : vaisseau, argent et vie. Avant de dire oui, réfléchissez bien...

Cette grande chenille, qui semble sortir tout droit de Panzer Dragoon, n'est pas anodine. À son passage, des arcs électriques se forment au-dessus de la route, et font très mal lorsqu'ils vous touchent.

Le mode deux joueurs est très sympa, et permet des courses assez folles. Par contre, l'animation ralentit énormément par rapport au mode où vous jouez seul.

Voici le vaisseau que vous aurez à piloter durant les courses. C'est lui qui tient la meilleure moyenne entre l'accélération, la vitesse, la direction et le freinage. Ce modèle Terra vous est imposé. Par contre, en mode Free Run, vous pouvez choisir votre véhicule parmi cinq proposés.

Surtout, lorsque vous verrez ces petits caissons, ne les loupez pas. Ils contiennent chacun un missile. Et sans ces derniers, il vous sera parfois difficile de revenir à la hauteur d'un concurrent.

GRAN

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

À mi-chemin entre un Rock'n Roll Racing et un Daytona USA, Gran Chaser est un soft qui laisse sur sa faim. Pour deux raisons : l'animation, et la durée de vie. Concernant l'animation, on peut dire de celle-ci qu'elle est aussi irrégulière que l'équipe de France de rugby, dans le sens où elle est parfois très fluide, très rapide et, deux minutes plus tard, nous la retrouvons lente, saccadée, les bugs d'affichage s'exhibant à tout va. On y retrouve alors les mêmes défauts, en plus atténués, que dans Gale Racer (sic !). Côté durée de vie, même si le jeu n'est pas dénué d'intérêt, surtout à deux joueurs, et le principe sympa, Gran Chaser est un jeu qui se termine rapidement et qui risque de lasser assez vite, sauf si vous jouez contre un autre joueur. Heureusement, pour ajouter du piment à l'ensemble, il y a les raccourcis et autres détails du genre qui sauvent la mise... Quant aux graphismes, ils n'alourdissent pas la note et sont d'une qualité correcte, tout comme les bruitages, qui sont plutôt séduisants. Bref, bien que basé sur un bon principe, Gran Chaser souffre d'une réalisation moyenne, et d'une durée de vie bien trop courte.

LAURENT

MATCH CONTRE DAYTONA USA

L'un est un stock-car, l'autre est une course futuriste. Même si le principe de Gran Chaser est un peu plus original, la réalisation et le plaisir de jeu sont incontestablement dans le camp de Daytona USA qui est à une année-lumière du jeu du jour. Alors, une question me vient à l'esprit : pourquoi tous les jeux ne sont-ils pas soignés de la même manière ?

En mode Free Run, vous avez la possibilité de choisir votre circuit. Il y a cinq planètes au choix. Lorsque vous aurez fini le jeu en mode Advanced, vous pourrez accéder au sixième monde, qui est probablement le plus difficile.

Pour rattraper un ennemi, deux solutions se présentent à vous. Etre meilleur pilote que lui, ou lui envoyer un missile dans le fondement, afin de le bloquer quelques secondes.

Votre bouclier n'est pas invincible. Son niveau est indiqué par le cercle en bas à droite. Lorsqu'il arrivera à son niveau le plus bas, dites adieu à la course et à votre vaisseau.

Durant tout le jeu, vous pourrez passer par des chemins qui raccourcissent sérieusement comme ici à droite après le saut.

GRAN CHASER

Comme tout jeu Sega qui se respecte, il y a plusieurs vues possibles. Une vue cockpit, une vue de derrière, et une vue de dessus. Malheureusement pour le plaisir, les deux dernières ne sont pas très pratiques pour jouer, et la maniabilité trouve ici ses limites.

SATURN JEU IMPORT

SON 17/20

Les bruitages (turbos, missiles, freinage...) sont bons. On peut s'en féliciter, tout autant que des musiques qui sont agréables.

GRAPHISME 15/20

Assez réussis dans l'ensemble, même si ils sont un peu brouillons. Chaque course a un univers bien particulier et le dépaysement est garanti.

ANIMATION 13/20

À la fluidité et à la vitesse succèdent la lenteur, les bugs d'affichage et les animations saccadées. Le mode deux joueurs est plus lent que seul.

MANIABILITÉ 14/20

Après une prise en main délicate, le vaisseau se manie à peu près bien. On reproche quand même le manque de précision de la direction.

INTÉRET 15/20

Le jeu est agréable au cours des premières heures de jeu, mais risque de lasser le joueur, d'autant que Gran Chaser se termine très rapidement.

SPORT AUTO

ÉDITEUR : SEGA
AUTRES STANDARDS : NON
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 11
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

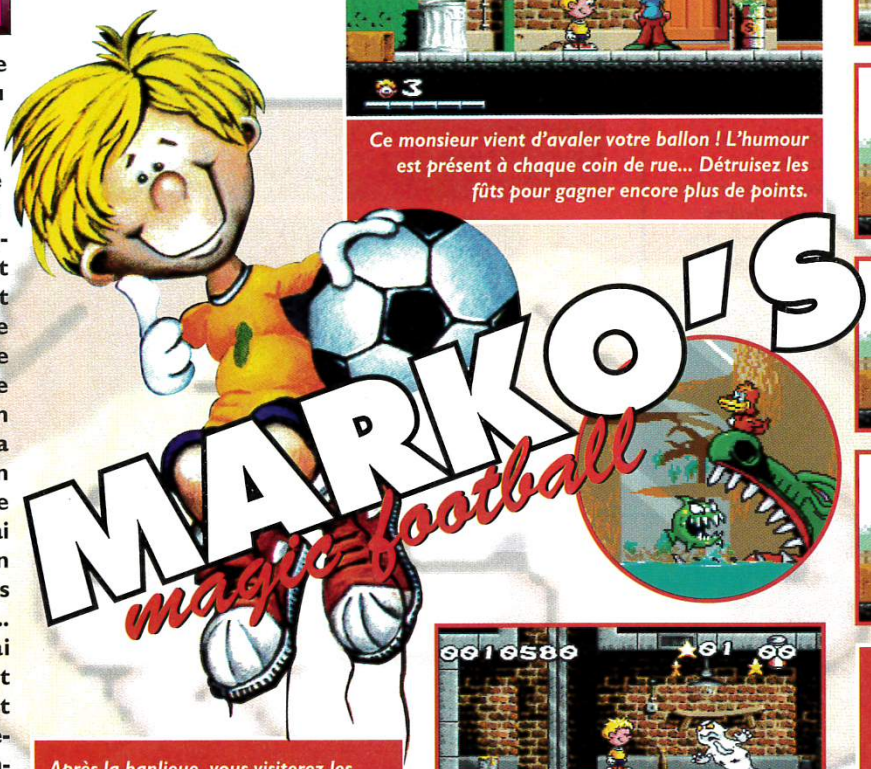
- *Les raccourcis divers.*
- *Des circuits avec du relief.*
- *Des circuits variés.*
- *Animation peu soignée.*
- *C'est un peu court.*

80%

ZAPPING

Eh toi, là, qu'est-ce que t'a de magique ou d'extraordinaire ? Moi, j'ai plein de trucs délires de la mort, j'ai une boule de cristal, un haricot géant, une paire de chaussettes transparentes, un slip vert majestic et un lacet-lasso rétractable. C'est sûr, moi, j'ai pas autant de machins, mais j'ai un truc que t'as pas et que personne d'autre n'a ! C'est quoi ? C'est un ballon magique... Hier, je jouais dans la rue lorsque mon ballon, en rebondissant, est parti dans une ruelle. En allant le chercher, j'ai vu un bonhomme déverser un drôle de liquide visqueux dans les égouts. C'était très bizarre... En ramassant mon ballon, j'ai remarqué qu'il était recouvert de ce liquide vert et depuis, il est magique ! Et il fait quoi exactement, ton ballon ? Eh bien maintenant, je peux faire disparaître qui je veux en lui envoyant mon ballon dessus. Je me demande pourquoi cet homme déversait ce liquide en cachette... Moi et mon super ballon, on va essayer de découvrir ce qui se passe ! Moi aussi, j'veux un ballon magique ! T'es fou ou quoi, c'est mon mien, à moi...

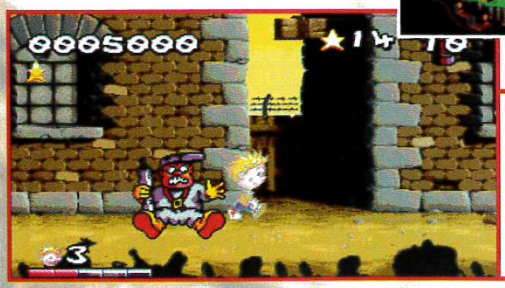
Ce monsieur vient d'avaler votre ballon ! L'humour est présent à chaque coin de rue... Détruisez les fûts pour gagner encore plus de points.



Après la banlieue, vous visiterez les égouts, les caves, la forêt, la zone industrielle et le cirque, avant d'arriver à l'usine de jouets du terrible Colonel Brown.

Trouvez votre chemin dans ce labyrinthe et activez des leviers pour ouvrir certaines portes. Appelez votre ballon magique pour éliminer ce fantôme.

Plongez pour éviter un ennemi, sautez sur votre ballon pour partir dans les airs, donnez des coups de tête dans le ballon, tirez tout simplement, courez pour prendre de l'élan ou faites de superbes reprises acrobatiques !



Grimpez sur les rebords de fenêtres et hissez-vous à l'aide des cordes pour escalader les immeubles. Attention aux oiseaux qui volent n'importe comment !

Des options vous permettront, comme ici, d'utiliser temporairement une arme plus puissante que votre petit ballon.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Si vous n'aimez pas le foot, vous pouvez tourner la page car, dans ce jeu, il vous faudra apprendre à manier le ballon, sans quoi votre vie sera courte ! Le jeu est en cela très difficile, surtout que le personnage se déplace avec une inertie certaine qui pourra en contrarier plus d'un, alors... Marko's Magic Football est un jeu de plates-formes classique, sans surprises, aux graphismes excellents et plutôt bien animé. Malheureusement, nous n'avons là qu'une simple conversion du jeu MD et elle n'apporte rien de bien mieux. Le comble, c'est que pour un jeu CD, le bruit du ballon n'est même pas réaliste ! Pour ma part, je me passerai volontiers de son achat car je n'aime pas les plats réchauffés...

FRANCIS

MEGA-CD

SON	15/20	GRAPHISME	17/20
ANIMATION	15/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	14/20		

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

75%

NIGHT TRAP

Inutile de présenter en long et en large ce jeu que vous connaissez certainement. Rappelons simplement que vous êtes chargé de protéger une maison qui va être progressivement envahie par des Roques, des êtres qui vident les victimes de leur sang. Votre objectif : activer les pièges de la maison pour capturer les Roques. Beau principe, mais figurez-vous que ce n'est pas facile. Car si un "bip" signale l'entrée d'un Roque, rien ne vous dit où il est, et il faut donc passer d'une pièce à l'autre sans arrêt. Ré-sultat, le temps de chercher, vous les avez loupés, et vous avez peut-être même loupé le code donné par l'un des habitants de la maison, code qui permet d'activer les pièges. Bref, c'est délicat. Mais agréable, car c'est vraiment du film interactif, et ce jeu, truffé de séquences parfois "violentes" ou déshabillées, ne manque pas d'originalité. D'autant plus que l'image est de meilleure qualité que sur M-CD, et la maniabilité toujours aussi bonne et simple. Côté son, c'est correct, même si ceux qui ne parlent pas anglais risquent de galérer pour saisir les codes. Le plus énervant, c'est le temps que met parfois la caméra à se connecter sur une pièce. Bref, Night Trap est un jeu original, plaisant, et qui demandera un travail de longue haleine pour le finir. Ga-ranti.

LAURENT

MEGA-CD 32 X

✦ *AVENTURE* ✦

SON	14/20
GRAPHISME	16/20
ANIMATION	16/20
MANIABILITÉ	17/20
INTÉRET	17/20

85%

SLAM CITY

Jouer contre Scottie Pippen, il y a de quoi en faire baver quelques-uns, même si c'est à travers un écran et une console !... Mais c'est ce qui fait tout le charme de ce jeu. Dans le genre film interactif, Slam City permet de jouer des matches de basket (un contre un) avec des joueurs digitalisés, de faire des feintes, smashes, tirs et contres. Et, croyez-moi, ce n'est pas facile, ce qui donne un sérieux coup de pouce à la durée de vie du jeu. C'est d'ailleurs ce qui lui sauve la mise et lui évite l'humiliation, car il est quand même limité... Au fur et à mesure du jeu, les mêmes actions se retrouvent, avec les mêmes images et les mêmes réactions de vos adversaires, et on se rend compte que l'interactivité n'est pas si développée que ça, surtout dans les phases intermédiaires de "baratin" entre chaque panier. Techniquement, si cette version est plus rapide que sur M-CD, elle n'est pas véritablement plus belle, et on aurait pu attendre mieux de la part d'un CD 32X. Et comme la maniabilité n'est pas somptueuse, je ne vois aucune raison de se précipiter sur Slam City. À moins que vous ne soyez fan de dunks et de Pippen...

LAURENT

MEGA-CD 32 X

✦ *SPORT* ✦

SON	15/20
GRAPHISME	14/20
ANIMATION	15/20
MANIABILITÉ	13/20
INTÉRET	14/20

78%

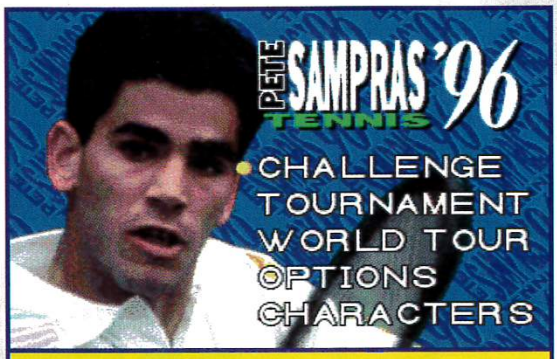
ZAPPING

Observons le temps de quelques lignes la carrière d'un joueur de tennis. D'abord, il commence par tapoter la balle dans un club perdu de son pays. Les tournois s'enchaînent et il grignote alors des places dans le classement. Ensuite, ses profs, voyant en lui un grand génie, le présentent à un entraîneur qui se chargera de faire de lui un grand champion. Puis, de tournois du grand chelem en succès, il devient numéro un mondial. Comme Pete Sampras. Puis, un beau jour, les résultats vont devenir un peu moins glorieux, voire même mauvais. La première place de l'ATP éloignée, il reste alors plusieurs solutions. La solution Noah : faire de la pub, ce qui rapporte pas mal, devenir entraîneur de la sélection nationale, ou encore enregistrer un 45 tours, ce qui est plutôt pas mal pour quelqu'un qui ne passait jamais le deuxième. Ou alors la solution Pete Sampras : donner son nom à des éditeurs de jeux vidéo. Ce que l'ex-numéro I a fait avec Codemasters. Et Sampras a plutôt intérêt à jouer sur son nom, car sa dernière prestation à Roland Garros ne fut pas génialissime (éliminé dès le premier tour). Mais ce n'est pas l'éditeur qui va s'en plaindre. Pour la deuxième année consécutive, Codemasters sort un jeu dédié à Pete Sampras. Je ne vais pas être fâché d'aller affronter l'Américain, et lui prouver, à coups d'aces, de smashes et de lobs liftés que le futur grand, c'est moi, et que lui, il n'a qu'à aller enregistrer un disque. Ça l'occupera, pendant que moi je serai en train de conquérir les foules et les titres, et ça lui évitera de se morfondre devant sa téloche. Le nouveau maître, c'est moi.

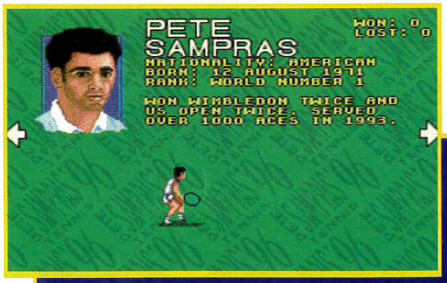
MATCH CONTRE

ATP TOUR CHAMPIONSHIP TENNIS

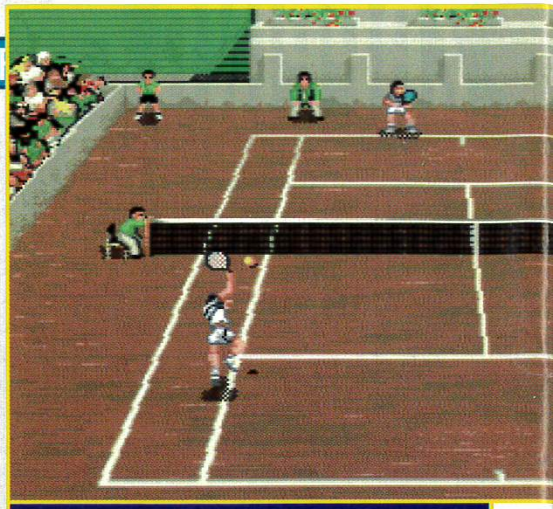
À l'instar du joueur, qui a perdu à Roland Garros, son jeu perd lui aussi le match. Plus agréable à l'œil, un peu plus maniable, plus complet et original (mode Custom et Legends Tournament), ATP est un ton au-dessus de Sampras. Il ne suffit pas d'un perso caché et d'un court caché pour faire d'un jeu un hit...



Trois modes de jeu sont disponibles. Le premier vous permet de faire un petit match en simple ou double, seul ou contre d'autres joueurs, grâce à la J-Cart., le deuxième vous permet de faire des tournois contre d'autres joueurs et, enfin le troisième vous transportera sur le circuit mondial.



Les joueurs ont chacun une fiche descriptive, mais c'est Sampras qui a les honneurs, puisque plusieurs "pages" lui sont consacrées. Si vous êtes un fan de l'ex-numéro un, vous allez pouvoir connaître tout son parcours.



Pete Sampras Tennis permet d'exécuter tous les coups traditionnels du tennis. Que ce soient le smash, les coups liftés ou coupés, les revers et coups droits puissants, les lobs et amortis, tout a été réuni pour que vous ayez la sensation d'être vous-même sur le court.

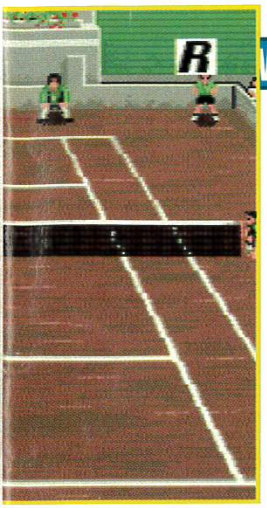
Vous pouvez interrompre à tout moment le jeu pour consulter les stats, voir le ralenti ou changer l'angle de la caméra. Par contre, cette dernière option est impossible à utiliser en compétition officielle (World Tour).

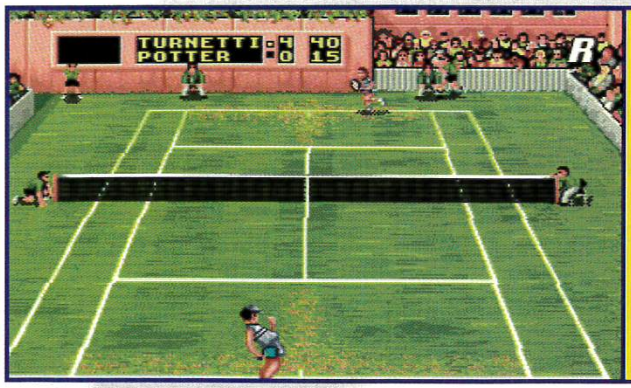
PE
SAM
TEN

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Si Pete Sampras n'est plus numéro un mondial, il n'empêche que son jeu est plutôt bon. Bien que tout soit loin d'être parfait. En fait, un des problèmes de ce jeu vient du repérage de la balle par rapport au joueur. De trop nombreuses balles échouent sur le ventre ou le crâne du joueur, sans que le coup soit parti, et alors que vous aviez appuyé sur le bouton. En outre, lorsque votre joueur est en fond de court, et qu'il est donc réduit de moitié, la tâche est encore plus ardue, et on perd parfois de vue la trajectoire de la balle, difficile à cerner. Ce n'est qu'avec l'habitude que ce défaut s'estompe. Mais malgré cette critique, malgré des graphismes un peu "grossiers" et une animation moyenne, on parvient à s'amuser comme il faut avec Pete Sampras. Ceci est surtout dû au nombre de coups variés (combinaisons A + B, ou B + C...), à l'extraordinaire ambiance sonore, et au jeu à plusieurs joueurs, facilité par la fameuse J-Cart (cartouche avec deux ports joypads) et au personnage et court cachés. Mais si Pete Sampras Tennis'96 est un jeu sympa, il ne deviendra probablement pas le numéro un mondial.

LAURENT

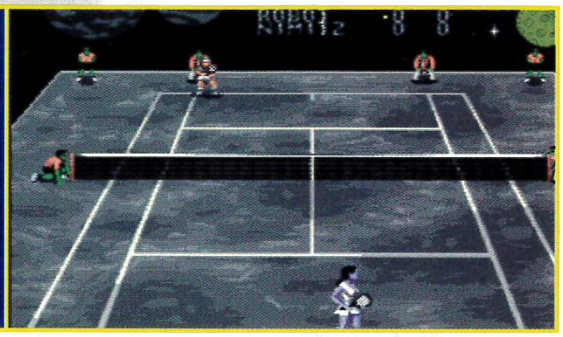




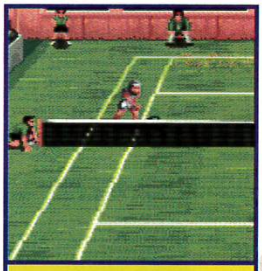
Votre adversaire vient de louper une balle toute faite ? Vous venez de réussir un ace ? Si vous êtes content, votre joueur serra le poing. Comme les vrais.

TERMINATOR EN SHORT SUR LA LUNE

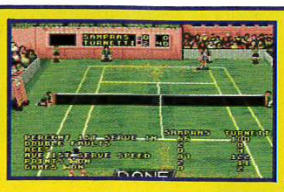
Voilà le fameux personnage caché, sur ce court caché. La joueuse (premier plan) est faite de métal, et est plutôt du genre Terminator. Elle est extrêmement rapide. Pour jouer avec elle, uniquement en mode Challenge, entrez le mot de passe suivant dans World Tour : ROBO. Quant au court lunaire, il suffit d'inscrire TIME-WARP dans la même rubrique que le précédent.



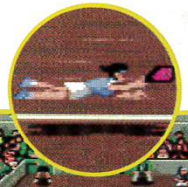
ETE ORAS NIS 96



Si un joueur estime qu'il a été lésé, il s'en ira contester la balle auprès de l'arbitre. Malheureusement, ceci ne changera rien à la décision de l'homme haut perché.



Au cours du match, rien ne vous empêche de consulter les stat's. Vous disposerez ainsi de votre pourcentage de premier service, de vos double fautes, de vos aces...



Pour rattraper une balle délicate, pas la peine de courir comme un malade. Utilisez le bouton C, et votre joueur/euse fera un plongeon. Avec un peu de chance, la balle aura été renvoyée. Et si le coup a été beau, vous aurez même droit au ralenti, comme ici.

Pour rattraper une balle délicate, pas la peine de courir comme un malade. Utilisez le bouton C, et votre joueur/euse fera un plongeon. Avec un peu de chance, la balle aura été renvoyée. Et si le coup a été beau, vous aurez même droit au ralenti, comme ici.

MEGADRIVE

SON 19/20

Magnifique ! C'est exemplaire pour de la Megadrive. Cris des joueurs, applaudissements en fonction de la qualité de l'échange, c'est parfait.

GRAPHISME 14/20

Les joueurs en eux-mêmes sont bons, mais le public, les couleurs et les décors laissent à désirer. Même reproche, donc, qu'au premier du nom.

ANIMATION 15/20

Les joueurs ont des animations sympas, mais l'ensemble n'est pas des plus monstrueux. Les déplacements des joueurs sont un peu lents.

MANIABILITÉ 14/20

Le problème de repérage se ressent sur la maniabilité, et on se demande sous quel angle il faut se placer pour toucher la balle.

INTÉRET 15/20

On peut regretter le peu de joueurs présents. Toujours est-il que ce jeu se révèle sympa sans coller au plafond. Heureusement qu'il y a la J-Cart.

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : CODEMASTERS
AUTRE STANDARD : NON
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

- \+ *Joueur et court cachés.*
- \+ *L'ambiance sonore.*
- \+ *Quelques anim' sympas.*
- \- *La maniabilité.*
- \- *Problèmes de collision.*

81% seul
85% à plusieurs

Entrez dans la

Ne vous est-il jamais arrivé de tomber d'extase devant des images de synthèse, comme celles diffusées chaque année à l'occasion du célèbre salon Imagina ? Lorsque l'on est un tant soit peu intéressé par ce qui se fait dans le monde des jeux vidéo, il faudrait être insensible pour ne pas être impressionné par la beauté des animations et des graphismes présentés. Vous avez peut-être également déjà vu des introductions de jeux, des simulateurs de vols de l'armée ou bien certains jeux d'arcade sur les consoles nouvelles générations... Eh bien, aussi éloignées que soient ces images par leur qualité et leur style, elles ont toutes néanmoins un point commun : elles sont réalisées en trois dimensions (3D). Aucune machine n'échappe à cette mode, et même notre petite 16 bit est dotée de jeux utilisant à fond cette technique (Doom, Wolfenstein 3D pour ne citer qu'eux). Alors, si vous vous demandez comment on peut arriver à de tels résultats, vous tombez plutôt bien puisque c'est justement ce que nous allons vous expliquer le plus simplement possible. Comptez jusqu'à trois et passez à la ligne suivante...

NYARLATHOTEP

Histoire de bien situer les choses, rappelons que nous vivons dans un monde à trois dimensions : la largeur, la hauteur et la profondeur. Il en existe une quatrième qui est le temps (ce n'est pas moi qui le dis, mais monsieur Einstein...), mais on la laissera de côté puisque cela n'a pas de rapport avec ce qui nous intéresse aujourd'hui. Alors exit Einstein. Le problème lorsque l'on veut réaliser des animations 3D sur un ordinateur, c'est que l'écran de celui-ci est limité à 2 dimensions. Essayez donc de passer la main à travers votre télévision pour vous en convaincre. Le but du jeu est donc de recréer artificiellement la profondeur, afin de se rapprocher le plus possible de ce qui existe dans la réalité. Ceci est bien sûr plus facile à dire qu'à faire, et c'est pour cela qu'il existe des programmes et des machines spécialement conçues pour cette tâche. Côté hardware, ce sont évidemment les stations de travail Silicon Graphics qui sont les plus connues. Ces machines sont implémentées de fonctions graphiques monstrueuses qui, alliées à une très grande puissance de calcul, donnent des résultats tout à fait impressionnants. Les films d'Imagina et les effets spéciaux que vous admirez dans des films comme The Mask ou Terminator 2 sont réalisés grâce à ces ordinateurs. Le problème pour le commun des mortel est que ces stations de travail sont hors de prix, réservant leur utilisation aux professionnels fortunés. Voilà pour ce qui est du décor...

DIS PAPA ! COMMENT ON FAIT LES 3D ?...

Eh oui, le terme 3D regroupe en fait plusieurs catégories d'images. Aux premiers temps de cette noble discipline était la 3D en fil de fer. Cette technique basique consiste à afficher tous les segments d'un objet, sans se préoccuper des reliefs et des ombres. Ces segments, également appelés Vortex (tiens, ça ne vous rappelle pas un jeu, ça...), peuvent être assimilés à une sorte de contour d'un objet dont on pourrait voir toutes les faces. Ceux qui ont connu l'Atari ST se souviendront sans problèmes du jeu Starglider, véritable bombe à l'époque de sa sortie. Cette technique a l'avantage de ne pas demander trop de temps de calcul, ce qui permettait d'avoir des animations en temps réel sur des bécanes aux performances modestes (le processeur recalcule constamment l'image en fonction des directions que vous donnez). Vite dépassé, ce fut ensuite le temps de la 3D vectorielle face cachée qui fit son apparition. Dans ce cas, la notion de relief est respectée, ce qui

Admirez l'effet de halo provoqué par le passage de la lumière à travers le vitrail de la chapelle, ainsi que le travail effectué sur les flammes...

3ème dimension

empêche par exemple de voir la face cachée d'un cube que l'on regarde de face. L'étape suivante fut l'adjonction des ombres, simulant l'assombrissement des faces et la portée des ombres sur le sol, et ce en fonction d'une source lumineuse précise. Ces techniques n'étant aujourd'hui plus une fin en soi, elles jouent désormais le rôle d'intermédiaire entre l'idée de base du concepteur et le résultat final. Ce dernier est en effet réalisé grâce à l'utilisation de techniques beaucoup plus poussées. En fait, il suffit d'imaginer la 3D filaire (ou vectorielle) comme le "squelette" du produit fini. Car il n'est pas besoin d'être particulièrement perspicace pour se douter que les images actuelles utilisent d'autres stratagèmes pour arriver à un rendu graphique d'un tel niveau. Plusieurs termes font alors leur apparition à ce stade. Il s'agit du mapping, de la texture et du ray-tracing...

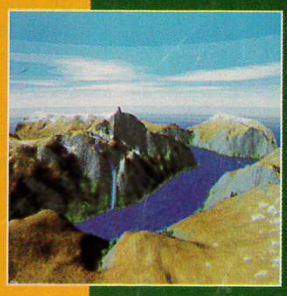
LE RAY-TRACING C'EST BON, MANGEZ-EN...

Ces termes barbares représentent en fait une des plus grosses évolutions qui aient été faites dans la recherche de rendu réaliste des objets, ainsi que de leur réfraction lumineuse. Ça a l'air compliqué à expliquer comme ça, mais je vous rassure, ça l'est encore plus à programmer. Commençons par le terme de texture. Imaginons que vous ayez créé un cube en 3D filaire à surfaces pleines. Les faces du cube sont toutes de la même couleur, et rien ne vient égayer quelque peu ce quadrilatère parfait certes, mais dénué de beauté (en fait moche à mourir). C'est alors qu'une idée vous traverse l'esprit : ce cube serait beaucoup plus avenant si l'on avait l'impression qu'il était en bois. Mais comment faire ? Pas de panique, Docteur Texture est là. Il suffit de prendre un motif bitmap (un dessin si vous préférez) représentant du bois, de le charger en tant que texture, et de le "mapper" sur les faces de votre objet. Pour concrétiser, imaginez que vous posiez du papier-peint dans une pièce aux murs entièrement blancs. Eh bien, les murs représentent le cube, le papier-peint la texture, et le mapping la colle qui permet de faire tenir le papier. Nous voilà donc avec notre joli petit cube en bois. Dans un moment de folie créatrice, vous décidez de défigurer ce bel objet en "étirant" un de ses côtés. Bien que le cube ne ressemble plus à un cube, la texture s'adaptera à ces nouvelles dimensions. Il n'y a pas à dire, c'est quand même cool. Maintenant attaquons-nous au Ray Tracing. Pour reprendre l'exemple du cube, remplaçons la texture du bois par une texture de métal. Vous avez donc maintenant un cube de

Exemple d'intégration d'un bâtiment "synthétique" à l'intérieur d'un vrai décor. Idéal pour les architectes...

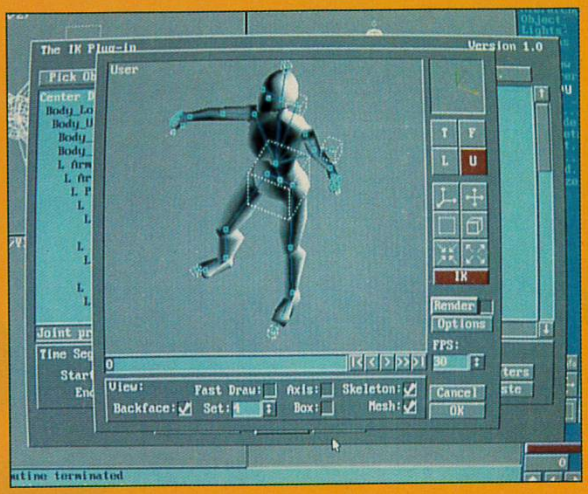
les fractales

Il aurait été incorrect de parler de 3D sans évoquer les fractales. Sans rentrer dans les détails (tournure de phrase utilisée généralement pour se sortir d'un mauvais pas), sachez que les fractales sont le résultat d'un concept mathématique et physique découvert par Benoît Mandelbrot. En gros (en TRES gros), cela permet entre autres de recréer des paysages chaotiques comme des chaînes de montagnes. L'exemple a été réalisé avec Vistapro sur PC.



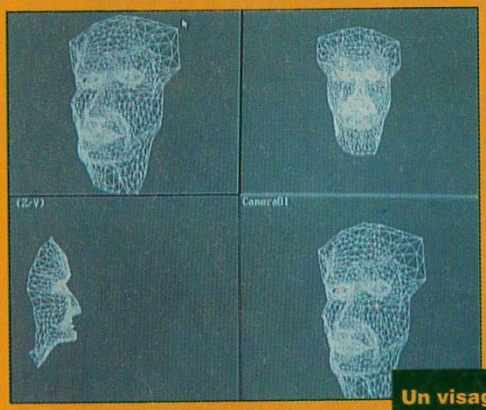
Imagina 95 a été marqué notamment par cette slendide réalisation. 5 minutes de bonheur total...

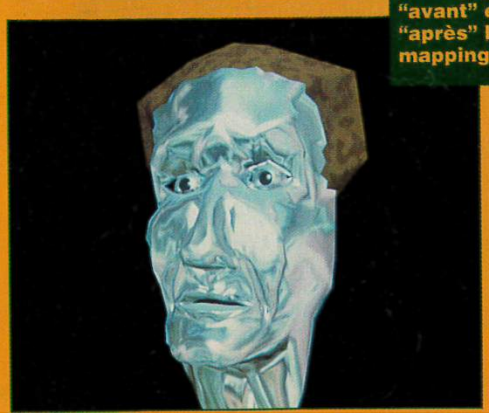
Voici le module interne IK de 3D Studio. Les membres de ce squelette sont reliés de facon "réaliste", ce qui fait que lorsque vous tirez la main vers le bas, tout le reste du corps s'incline automatiquement. On peut appliquer ce principe à n'importe quoi...



The Mask a marqué les esprits par l'incroyable qualité de ses effets spéciaux.

Voici l'écran de 3D Studio qui permet de choisir les textures et de gérer leurs différentes caractéristiques (réflexion, transparence, etc.).





Un visage "avant" et "après" le mapping...

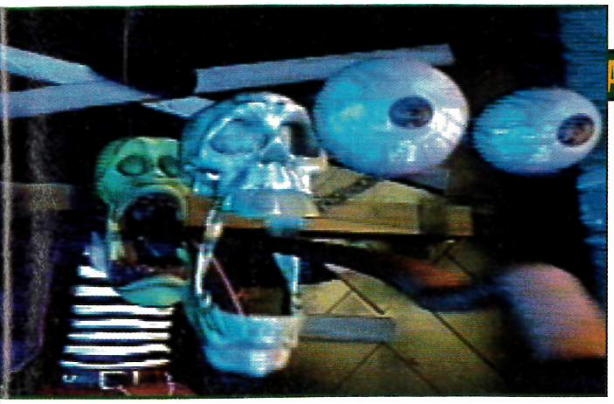
métal. Pour le fun, créons un deuxième objet à côté du cube, une sphère par exemple. Attribuons une texture de marbre à cette sphère, et disposons un spot lumineux au-dessus de cette dernière. Pour que les choses soient réalistes, il faudrait que l'on puisse voir le reflet de la sphère marbrée dans le cube de métal, et ce avec le respect des ombres et de l'intensité lumineuse. Cette gestion des rayons lumineux est effectuée par la technique du Ray Tracing, et il s'agit du top du top au niveau du rendu des images. Cela est encore plus flagrant lorsqu'il s'agit de simuler un objet en verre, qui en plus de la transparence dévie les rayons lumineux. Tout ceci demande d'ailleurs un grand temps de calcul à l'ordinateur, certaines images pouvant même nécessiter des journées entières pour être "renderisées" (phase finale de l'image, celle-ci passant de la 3D filaire à une image bitmap intégrant tout les effets souhaités : ombres, mapping, ray tracing, anti-aliasing, etc.).

LES EFFETS DANS LES FAITS

Mais gérer les ombres, les rayons lumineux, les déformations, et autres gâteries infographistes du même acabit n'est pas tout. Certaines fonctions nécessitent en effet une assistance mathématique soutenue de la part de l'ordinateur. Prenons par exemple le cas d'un mouvement de vague. Imaginez-vous la quantité de travail et surtout la difficulté s'il fallait recréer l'effet de houle image par image, "à la main ?". Cela tiendrait du délire. Heureusement, les softs professionnels permettent de calculer automatiquement ce genre d'effet, à condition bien sûr de trouver les formules adéquates. Dans un tout autre domaine, vous pouvez par exemple trouver un algorythme qui simulera l'effet de halo lumineux rendu par un rayon de soleil traversant un vitrail, illuminant ainsi la pièce d'une façon toute particulière. Dans le cas d'un squelette humain, le simple fait de déplacer la main modifiera instantanément la position du bras à laquelle elle est rattachée. Les algorythmes des logiciels graphiques professionnels permettent d'atteindre un réalisme époustouflant et ouvrent de nombreuses possibilités aux plus imaginatifs...

POUR FINIR DANS LA SPLENDEUR...

Suivant la puissance de votre machine, celle-ci pourra calculer des animations en temps réel en intégrant de manière variable les textures, les ombres, etc. À divers degrés de complexité, c'est ce que font les simulateurs de vol sur PC, Stunt Race Fx sur Super Nintendo, Ridge Racer sur PlayStation ou Daytona USA sur Saturn. En fait, plus la résolution et le nombre de couleurs sont élevés, plus le processeur mettra de temps à calculer. Dans ce domaine, la prochaine console de Nintendo devrait d'ailleurs se sentir à son aise, soit dit en passant. Pour ce qui est des séquences d'introduction de jeux comme Panzer Dragoon sur Saturn, ou des films à part entière comme à Imagina, les images ne sont dans ce cas pas calculées en temps réel mais précalculées. Affichées les unes à la suite des autres, l'effet d'animation est ainsi recréé grâce au même procédé que celui utilisé par le cinéma ou les dessins animés. Comme tout se passe de manière virtuelle, il vous suffira d'inventer une caméra fictive et de lui attribuer une trajectoire avec un point de départ et d'arrivée. L'ordinateur se chargera de calculer automatiquement les images intermédiaires, le nombre de ces dernières étant laissé à votre libre choix. Il est évident qu'une animation comportant 80 images intermédiaires sera plus fluide que la même animation n'en comprenant que 10. Quand on sait qu'il faut



24 images par seconde pour qu'une animation soit fluide pour l'œil humain, je vous laisse imaginer le nombre colossal d'images nécessaire pour réaliser un film entièrement synthétique...

CONCLUSION

Voilà, même si nous n'avons pas été exhaustifs, les néophytes pourront sans aucun doute plus facilement être préparés aux nouvelles techniques qui seront intégrées par toutes les nouvelles consoles.. Si la matière vous intéresse, vous serez heureux d'apprendre qu'il existe une multitude de publications sur ce thème, et que vous serez déjà grand-père avant de les avoir toutes lues... Sachez pour terminer que le monde de la 3D ne fait que frapper à notre porte, et qu'il ne tardera pas à s'incruster rapidement dans notre vie quotidienne grâce au formidable potentiel offert par la réalité virtuelle. Il est sûr qu'on n'y échappera pas, et qu'un monde nouveau s'ouvrira à nous (j'me crois dans Star Trek). Sur cette bonne parole, je vous souhaite une bonne nuit à tous, car moi j'vais enfin pouvoir aller m'coucher...

Que ce soient les montagnes russes à la sauce martienne ou les simulations de chez Renault, les stations Silicon Graphics permettent un rendu exceptionnel.

le dico

ANTI-ALIASING : procédé qui permet d'atténuer l'effet d'escalier dû à la grosseur du pixel lors de la retranscription de courbes. Il s'agit d'appliquer un dégradé entre deux couleurs trop contrastées. Exemple : cercle blanc sur fond noir...

BITMAP : le bitmap est le terme opposé du vectoriel. Ici, l'unité graphique utilisée est le pixel, ce qui implique une image à résolution fixe. Exemple : tous les graphismes "dessinés" comme les sprites, les fonds d'écrans, etc.

BUMP MAPPING : cette technique permet de créer artificiellement un relief qui n'existe pas sur la forme 3D originale. Cela fonctionne grâce aux textures en niveaux de gris (ou autre couleur), où plus le pixel est sombre, plus il est profond, et plus il est clair, moins il est profond. Elle permet d'alléger considérablement le poids du fichier 3D et de diminuer le temps **DE CALCUL. EXEMPLE :** création d'un crépi sur un mur ou d'une peau d'orange...

FIL DE FER : cette technique basique consiste à afficher tous les segments d'un objet (Vortex) sans relief ni ombres.

FACES PLEINES : reprend le principe du fil de fer, mais en intégrant la notion de relief. Exemple : si un objet est situé derrière un autre, on ne le voit pas.

FACES PLEINES OMBRÉES : idem que la 3D face pleine, mais cette fois-ci avec la gestion des sources lumineuses. Cela se traduit par l'assombrissement des faces et par l'affichage des ombres portées suivant une source lumineuse précise.

FRACTALES : concept mathématique et physique initialement découvert par Benoît Mandelbrot. Les fractales permettent de recréer des formes naturelles de contour chaotique. Exemple : paysages de montagne, branche d'arbre, etc.

GOURAUD : mode de rendu intermédiaire entre les faces cachées ombrées et le raytracing. Les ombres de Gouraud jouent uniquement sur l'intensité lumineuse et non pas sur la réfraction. Cela permet également d'avoir un aperçu du résultat final avec le raytracing, dans un temps de calcul réduit. Exemple : créer une forme ronde parfaite à partir d'une sphère à facettes grâce aux dégradés lumineux intenses.

MAPPING : technique d'application d'une image bitmap sur un objet 3D, donnant ainsi l'illusion de la matière. Exemple : texture de bois + cube 3D = cube 3D en bois.

PHONG : presque identique au Gouraud, le Phong reprend les caractéristiques de ce dernier, mais en ajoutant le mapping de textures. Par contre, il ne gère pas la réfraction lumineuse qui est propre au Ray Tracing.

RAY TRACING : le ray-tracing est la technique de rendu qui permet de gérer les réfractions lumineuses d'un objet sur un autre (transparence, reflet, réfraction totale ou partielle). Exemple : le verre.

RENDERING : phase finale de la création de l'image. C'est le passage du modèle vectoriel à l'image Bitmap. Il s'agit du calcul définitif.

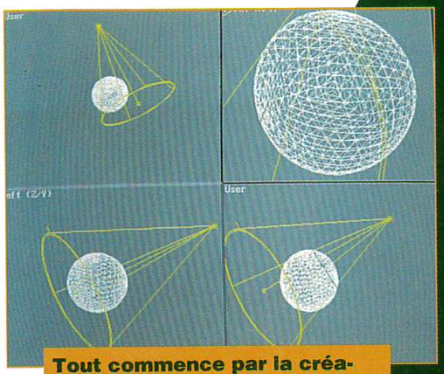
TEXTURE : motif appliqué par le mapping sur l'objet 3D. Exemple : bois, marbre, verre, béton, etc.

VECTORIEL : opposé de Bitmap. Il s'agit d'une image axée sur des coordonnées de vecteur et non pas sur une résolution fixe. Exemple : Another World est jeu réalisé en vectoriel et non pas avec des sprites..

3D • 3D DOSSIER

les étapes de la 3ème dimension

1

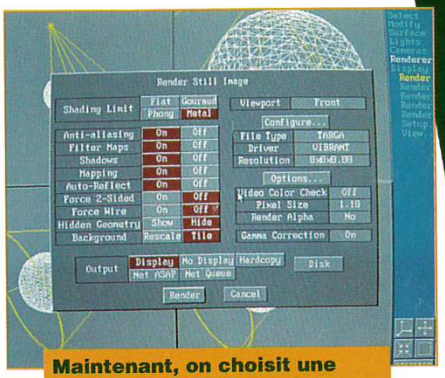


Tout commence par la création d'un objet filaire. Ici une sphère. Ensuite, on place un spot lumineux à un endroit précis.

2

On opère un premier rendering, sans texture. On observe bien l'effet d'ombre et de reflets lumineux sur la sphère...

3



Maintenant, on choisit une texture (du marbre vert, par exemple), et on lance le rendering. L'ordinateur calcule...

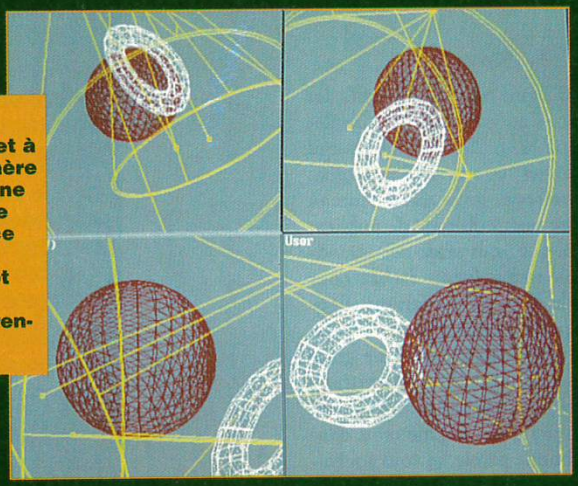
4

Nous avons maintenant une sphère de marbre avec des ombres et reflets....

5

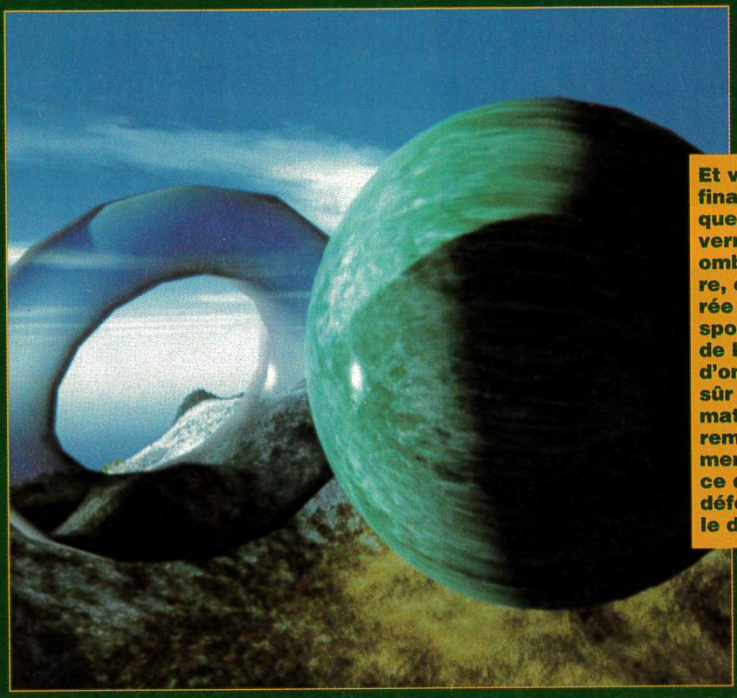
Pour faire plus joli, on l'intègre dans un décor de montagnes fractales.

6



On rajoute un deuxième objet à côté de la sphère à qui on assigne une texture de verre. On place également un deuxième spot derrière l'anneau. On renderise...

7

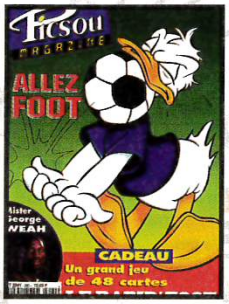


Et voilà le résultat final ! On voit bien que l'anneau de verre porte un ombre sur la sphère, elle-même éclairée par un autre spot. Tous ces jeux de lumière et d'ombre sont bien sûr calculés automatiquement. On remarque également la transparence de l'anneau, qui déforme légèrement le décor de fond.

NOUS AVONS BESOIN *de vous !*

Grâce à vos lettres et suggestions, MEGA FORCE n'a cessé d'évoluer depuis sa création. L'univers des jeux vidéo est en constante évolution et nous avons absolument besoin de mieux vous connaître. Pour que MEGA FORCE corresponde tout à fait à vos espérances, il est très important que vous nous accordiez quelques minutes pour répondre à ce sondage.
Chaque question qui vous est posée aura forcément une incidence pour nous. L'analyse de ce sondage, réalisé en collaboration avec les leaders de la Presse (SUPER POWER, JOYPAD et JOYSTICK), nous permettra de vous offrir le magazine qui correspondra tout à fait à votre besoin.
C'est la seule façon pour nous de savoir ce qu'il faut garder, diminuer, augmenter, rajouter ou supprimer... Que vous souhaitez que ça change ou que ça reste comme ça, dites-le nous, et nous tiendrons compte de vos réponses...
Alors vite... Prenez tout de suite un stylo, offrez-nous 5 minutes de votre temps pour participer. Et pour vous remercier de votre effort, 300 personnes ayant répondu à ces différents sondages seront tirées au sort et recevront 3 mois d'abonnement gratuit au magazine de leur choix entre :

TENNIS - ONZE MONDIAL - VIDÉO 7 - PREMIERE - PICSOU MAGAZINE - LE JOURNAL DE MICKEY



1/ Depuis quand lisez-vous MEGA FORCE ?
- ❑ Depuis moins d'un an
- ❑ Entre 2 et 3 ans
- ❑ Plus de 4 ans

2/ Etes-vous abonné :
- ❑ Oui ❑ Non

3/ Si non, à quelle fréquence achetez-vous MEGA FORCE ?
- ❑ C'est la 1ère fois
- ❑ Tous les mois
- ❑ 6 à 10 fois par an
- ❑ 3 à 4 fois par an
- ❑ 1 à 2 fois par an
- ❑ Jamais, on me le prête

4/ MEGA FORCE paraît entre le 28 et le 30 de chaque mois. En général, quand l'achetez-vous ?
- ❑ En début de mois
- ❑ En milieu de mois
- ❑ En fin de mois
- ❑ Ne sais pas

5/ Chez votre marchand de journaux habituel, vous arrive-t-il de ne pas trouver MEGA FORCE ?
- ❑ Jamais ❑ Quelquefois
- ❑ Souvent

6/ Si vous ne trouvez plus MEGA FORCE :
- ❑ Vous allez dans un autre kiosque
- ❑ Vous achetez un autre magazine concurrent
- ❑ Vous n'achetez pas de magazine

7/ En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de MEGA FORCE :
- ❑ Aucune
- ❑ Une
- ❑ Deux
- ❑ 3 et plus

8/ Diriez-vous que vous êtes beaucoup, assez, peu ou pas du tout satisfait de MEGA FORCE ?
- ❑ Beaucoup ❑ Assez
- ❑ Peu ❑ Pas du tout

9/ Etes-vous d'accord ou pas d'accord avec ces phrases concernant MEGA FORCE :

Il est bien présenté, agréable à lire	❑ D'accord	❑ Pas d'accord
J'apprécie son humour	❑ D'accord	❑ Pas d'accord
Je m'y repère bien	❑ D'accord	❑ Pas d'accord
Il est à la pointe de l'actualité	❑ D'accord	❑ Pas d'accord
Il est suffisamment complet	❑ D'accord	❑ Pas d'accord
Ses couvertures sont attirantes	❑ D'accord	❑ Pas d'accord
Ses couvertures sont suffisamment informatives	❑ D'accord	❑ Pas d'accord
Le poster est une bonne idée	❑ D'accord	❑ Pas d'accord
Extra Life Loisirs est intéressant	❑ D'accord	❑ Pas d'accord

10/ Quand vous avez fini de le lire, vous arrive t-il de le refeuilleter ?
- ❑ Dans le mois
  Combien de fois : .....
- ❑ Les mois après

11/ Quand vous avez fini de lire un numéro, qu'en faites-vous ?
- ❑ Vous le conservez
- ❑ Vous le prêtez
- ❑ Vous le donnez
- ❑ Vous le jetez

12/ Quelle(s) machine(s) avez-vous ?
(Si vous avez plusieurs machines, merci de préciser celle que vous utilisez régulièrement et celles occasionnellement)

Régulièrement ▼	Occasionnellement ▼	
❑.....	❑.....	
❑.....	❑.....	NES
❑.....	❑.....	Master System
❑.....	❑.....	Gameboy
❑.....	❑.....	GameGear
❑.....	❑.....	Megadrive Fra
❑.....	❑.....	Megadrive US ou Jap
❑.....	❑.....	Super Nintendo Fra
❑.....	❑.....	Super Nin. Us ou Jap
❑.....	❑.....	Mega CD
❑.....	❑.....	Multi-Mega
❑.....	❑.....	Megadrive 32 X
❑.....	❑.....	Saturn
❑.....	❑.....	Playstation
❑.....	❑.....	Neo Geo
❑.....	❑.....	Neo Geo CD
❑.....	❑.....	3 DO
❑.....	❑.....	CD I
❑.....	❑.....	PC
❑.....	❑.....	PC+CD Rom
❑.....	❑.....	Autres ? Précisez :

.....

13/ Que pensez-vous acheter d'ici la fin de l'année ?
- ❑ Gameboy
- ❑ Saturn
- ❑ S NIN Us ou Jap
- ❑ Playstation
- ❑ S NIN Fra
- ❑ Neo Geo CD
- ❑ GameGear
- ❑ CD I
- ❑ Mega CD
- ❑ 3 DO
- ❑ Megadrive Fra
- ❑ PC
- ❑ Multi-Mega
- ❑ PC+CD Rom
- ❑ Megadrive US ou Jap
- ❑ Megadrive 32 X
- ❑ Autres ? Précisez :

.....
.....
.....
.....

14/ Vous arrive t-il de rejouer avec vos anciens jeux :
- ❑ Souvent ❑ Quelquefois
- ❑ Rarement ❑ Jamais

15/ Etes-vous intéressé par des solutions de jeux anciens :
❑ Oui ❑ Non

16/ Y-a-t-il des jeux anciens que vous n'avez pas terminés :
❑ Oui ❑ Non
Si oui, lesquels :
.....
.....

17/ Etes-vous intéressé par des solutions de jeux sur :
❑ MD ❑ MASTER SYSTEM
❑ GAME GEAR ❑ MD 32X
❑ SATURN

18/ Combien de jeux avez-vous achetés ou reçus depuis Noël dernier ?
❑ Acheté ❑ Cadeau
❑ + de 8 ❑ 7-8
❑ 5-6 ❑ 3-4
❑ 1-2 ❑ 0

19/ Avez-vous un adaptateur pour utiliser les cartouches étrangères ?
❑ Oui ❑ Non

20/ Avez-vous l'un de ces accessoires ?
❑ Action Replay ❑ Game Genie
❑ Game Mage

21/ Etes-vous intéressé, dans MEGA FORCE, par l'actualité concernant une autre machine que la vôtre ?
❑ Oui ❑ Non

22/ Si oui, pour quelle machine ?
.....

23/ En général que pensez-vous de chacune de nos rubriques :
(1 réponse par ligne) - Je trouve ça ....
1 Super 2 Bien 3 Moyen
4 Nul 5 Je ne lis pas

1/ Courrier 1 2 3 4 5
2/ News Previews 1 2 3 4 5
3/ Reportages sociétés 1 2 3 4 5
4/ Reportages salons 1 2 3 4 5
5/ Work in progress 1 2 3 4 5
6/ Revue de Presse 1 2 3 4 5
7/ Solutions 1 2 3 4 5
8/ Secrets de Mega 1 2 3 4 5
9/ En détresse 1 2 3 4 5
10/ Tests 1 2 3 4 5
11/ Enquêtes (la culture et les jeux, les métiers, etc.) 1 2 3 4 5
12/ Interview de personnalités de l'industrie des jeux vidéo 1 2 3 4 5
13/ Ailleurs et Maintenant 1 2 3 4 5
14/ Bad Brain 1 2 3 4 5

Un commentaire peut-être ?
.....
.....
.....

24/ Parmi ces 14 rubriques, quelles sont vos 3 préférées :
En 1er : .....
En 2ème : .....
En 3ème : .....

25/ L'actualité (tests et previews) des jeux "import" vous intéresse-t-elle :
❑ Beaucoup ❑ Un peu
❑ Pas du tout

26/ Trouvez-vous que les notes de nos tests sont :
❑ Trop dures ❑ Trop gentilles
❑ Juste comme il faut

27/ Dans nos tests, préférez-vous que nous accordions autant de place à un jeu mal noté qu'à un autre jeu meilleur ?
❑ Oui ❑ Non

28/ Y-a-t-il une NOUVELLE rubrique que vous aimeriez voir dans MEGA FORCE ?
.....

29/ Y-a-t-il une rubrique que vous voulez voir :
❑ Augmenter ❑ Diminuer
Laquelle :.....
.....

30/ Quel type d'enquête ou de reportage aimeriez-vous voir traiter dans MEGA FORCE ?
.....
.....

31/ Quelle est, selon vous, la principale qualité de MEGA FORCE ?
.....
.....

32/ Quel est, selon vous, le principal défaut de MEGA FORCE ?
.....
.....

33/ Depuis quatre mois, Extra Life Loisirs (ELL) est encarté dans MEGA FORCE. Comment trouvez-vous ce mini-mag' ?
❑ Génial ❑ Très bien ❑ Bien
❑ Moyen ❑ Mauvais ❑ Nul

34/ Voulez-vous que ELL :
❑ Continue
❑ S'arrête et que nous le réintégrions dans MEGA FORCE ?

35/ Quels sont les sujets que vous aimeriez voir traités dans ELL ?
Sujet n°1 : .....
Sujet n°2 : .....

36/ Ce mois-ci, ELL est un spécial "Jeux vacances". Vous a-t-il plu ?
❑ Oui ❑ Non

37/ Voulez-vous avoir chaque mois dans MEGA FORCE des jeux concours (du type mots croisés, fléchés, mystérieux, etc.)
❑ Oui ❑ Non

38/ Etes-vous intéressé par l'actualité :
1 Un peu 2 Beaucoup 3 Pas du tout

Du cinéma 1 2 3
De la télé 1 2 3
Des concerts 1 2 3
Des bandes dessinées françaises ... 1 2 3
Des Comics 1 2 3
Des Mangas 1 2 3
Des cassettes vidéo 1 2 3
Des salons hors jeux vidéo 1 2 3

39/ Achetez-vous un autre mag' de jeux vidéo ?
❑ Oui ❑ Non

40/ Si oui, lesquels, et donnez-leur une note de satisfaction sur 20 :

❑ JOYPAD ...../ 20
❑ Abonné ❑ Lecteur régulier ❑ Lecteur occasionnel
❑ PLAYER ONE ...../ 20
❑ Abonné ❑ Lecteur régulier ❑ Lecteur occasionnel
❑ CONSOLES + .../ 20
❑ Abonné ❑ Lecteur régulier ❑ Lecteur occasionnel
❑ TOP CONSOLES ...../ 20
❑ Abonné ❑ Lecteur régulier ❑ Lecteur occasionnel
❑ CD CONSOLES ...../ 20
❑ Abonné ❑ Lecteur régulier ❑ Lecteur occasionnel
❑ ULTRA PLAYER ...../ 20
❑ Abonné ❑ Lecteur régulier ❑ Lecteur occasionnel
❑ SUPER POWER ...../ 20
❑ Abonné ❑ Lecteur régulier ❑ Lecteur occasionnel

41/ Quelle note (sur 20) donneriez-vous à MEGA FORCE :
...../20

42/ Si vous préférez un autre magazine que MEGA FORCE, dites-nous :
Lequel : .....
Pourquoi : .....
.....
.....

43/ Avez-vous des frères ou sœurs qui utilisent votre console ?
❑ Oui ❑ Non
Combien : .....

44/ Jouez-vous avec vos parents aux jeux vidéo :
❑ Oui ❑ Rarement
❑ Jamais

45/ Depuis combien de temps avez-vous une console :
❑ Moins d'1an ❑ De 2 à 4 ans
❑ De 1 à 2 ans ❑ Plus de 4 ans

46/ Quelles sont les catégories de jeux qui vous branchent le plus ?
● Un peu ●● Beaucoup
●●● J'adore ●●●● Je déteste

Jeux de rôles ❑● ❑●● ❑ ●●● ❑ ●●●●
Jeux d'aventure ❑● ❑●● ❑ ●●● ❑ ●●●●
Jeux de plates-formes ❑● ❑●● ❑ ●●● ❑ ●●●●
Simulations sportives ❑● ❑●● ❑ ●●● ❑ ●●●●
Simulations économiques ❑● ❑●● ❑ ●●● ❑ ●●●●
Jeux de Baston ❑● ❑●● ❑ ●●● ❑ ●●●●
Beat'Em Ups ❑● ❑●● ❑ ●●● ❑ ●●●●
Shoot'Em Ups ❑● ❑●● ❑ ●●● ❑ ●●●●
Réflexion / action ❑● ❑●● ❑ ●●● ❑ ●●●●

47/ Quels sont vos trois jeux préférés :
.....
.....
.....

48/ Qu'est-ce qui vous fait acheter un jeu : Les publicités (TV, Radio, Magazines)
❑ Les notes et commentaires des mags spécialisés
❑ Vos potes ?
❑ La notoriété du titre ?

49/ Comment vous les procurez-vous :
❑ Jeux neufs
❑ Jeux d'occasion ❑ Échanges

50/ Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?
.....

51/ Quel budget consacrez-vous chaque mois à l'univers de votre console (magazines, jeux, accessoires ...) :
❑ Moins de 100 F
❑ 300 à 400 F
❑ 100 à 200 F
❑ 400 à 500 F
❑ 200 à 300 F
❑ 500 à 1.000 F

52/ Qui êtes-vous ?
❑ Un homme ❑ Une femme
Votre âge .....

53/ Quelle est votre situation et celle du chef de famille si ce n'est pas vous :

▼ Vous		Le chef de famille ▼
❑	Agriculteur	❑
❑	Artisan/commerçant	❑
❑	Cadre sup. - Prof. libérale	❑
❑	Cadre moyen	❑
❑	Employé	❑
❑	Ouvrier	❑
❑	À la recherche d'un emploi	❑
❑	Retraité	❑
❑	À l'école/étudiant	❑

54/ Avez-vous une adresse E-MAIL ?
❑ Oui ❑ Non

55/ Vous habitez ?
❑ En agglomération parisienne
❑ Une agglo. de + de 100.000 habitants
❑ Une agglo. de 20.000 à 100.000 hab.
❑ Une agglo. de moins de 20.000 hab.
❑ En commune rurale

56/ Que faut-il changer ou rajouter dans MEGA FORCE pour avoir le mag' de vos rêves :
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Surtout n'hésitez pas à exprimer vos critiques et suggestions sur une page supplémentaire.

Merci de renvoyer ce questionnaire complété à :

ENQUETE MEGA FORCE
• 6 Bd du Général Leclerc •
92115 Clichy Cedex.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse :.....
.....
.....
Code Postal : .....
Ville : .....
Pays : .....

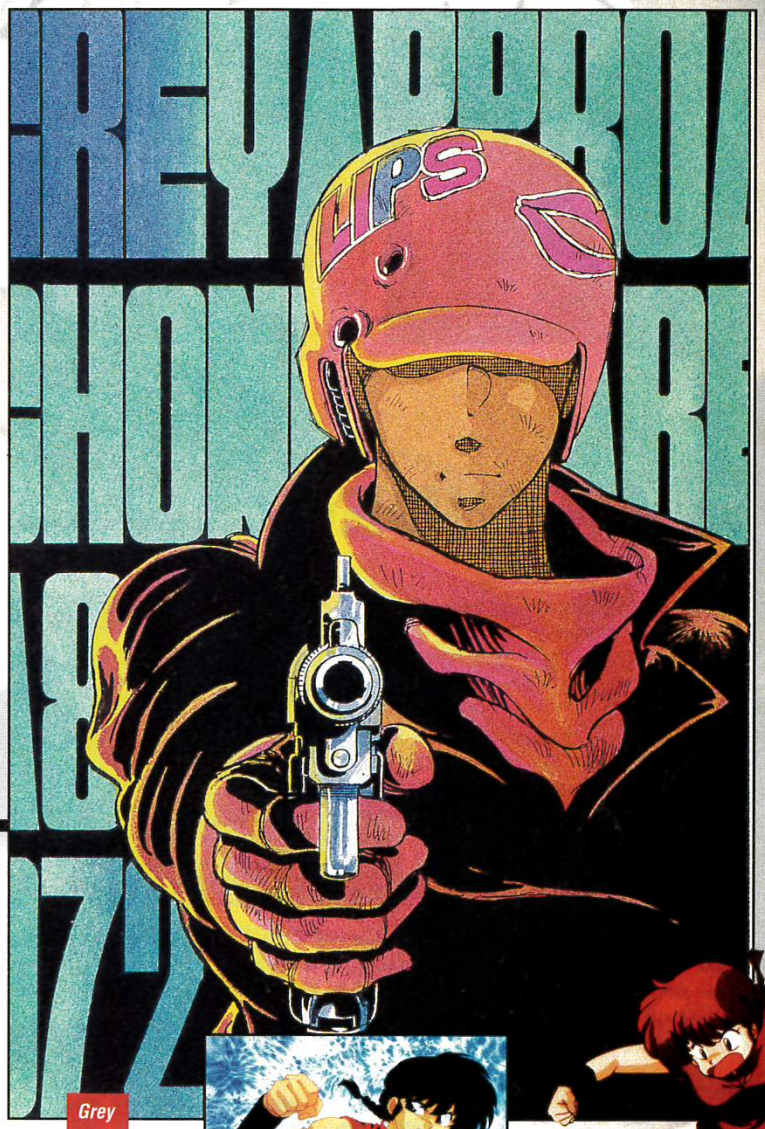
Si je suis sélectionné, je souhaiterais recevoir un abonnement gratuit de 3 mois au magazine :

❑ TENNIS ❑ ONZE MONDIAL
❑ VIDÉO 7 ❑ PREMIERE
❑ PICSOU ❑ MICKEY

Spécial Franchouillards *nouveautés*

Sortez les drapeaux, le camembert et tout l'attirail du parfait franchouillard puisque c'est de manga national, et uniquement national, que nous allons parler ce mois-ci. Que du français, ma bonne dame ! Et du frais cueilli de ce matin en plus. Alors, enfilez vos charentaises, ça va être du top french over the top, comme seuls savent l'apprécier les vrais connaisseurs. Que ce soit de la baston fatale avec Ken le survivant ou de la fesse ultime avec Angel, les éditeurs semblent avoir mis le paquet pour traduire un maximum de titres connus. Mais attendez un peu avant d'aller agresser votre revendeur, puisque pour obtenir toutes les bonnes friandises de maman manga, il faudra attendre le courant juillet-août (dates de disponibilité variables).

MANU ET NYARLATOTEPH



Grey

Ranma garçon ...

... et Ranma fille.

怒り ANIME VIRTUAL

Macross

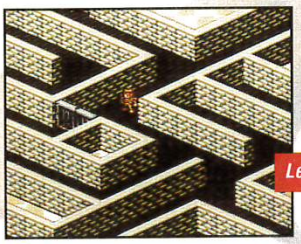
Le cycle Cinemanga commencera le 12 Juillet 1995 au cinéma UGC du nouveau complexe du Forum des Halles. Durant ce cycle dû à l'initiative de **KAZE Animation**, sept programmes d'animations seront présentés par semaine. Chaque jour portera sur un thème différent, et sera composé d'un long métrage, quelquefois accompagné d'un court métrage. Au total, neuf films inédits en France seront diffusés. C'est ainsi que vous retrouverez **Macross, Te rappelles-tu de l'amour ?, Arion, Les Héros de la galaxie, La Légende du démon digital, Ranma 1/2, Mikami, Chasseuse de fantômes, Galaxy Express 999, Grey**, et enfin **Lamu - Boy meets girl...**

怒り KAZE ANIMATION

IRIA

Maps

Courant juillet, vous aurez droit au dernier volume de la série **Maps**. Un jeune terrien part avec une androïde dans une exploration spatiale, dont le but est de mettre la main sur des fragments de cartes révélant l'emplacement d'un fabuleux trésor. À défaut d'originalité, on nage dans la qualité. Sortie également du second volume d'**IRIA**, où vous retrouvez la jeune mercenaire de l'espace aux prises avec l'entité maléfique Zeiram. Un chef-d'œuvre incontournable, dont on ne peut pas tourner autour. La cassette **The Cockpit** renferme trois OAV qui retracent la fin de la seconde guerre mondiale, vue des trois camps (américains, japonais, allemands). Cette série a été créée par le dessinateur d'Albator, et le dessin s'en ressent fortement. Le premier épisode est celui des Allemands. Ces derniers volent une bombe atomique pour la lâcher sur une grande ville alliée, grâce à un V2. Des cas de conscience extrêmes s'opposant à des problèmes de loyauté seront au centre de l'intrigue. Le deuxième traite du point de vue japonais, en mettant en scène un pilote qui va faire le sacrifice de sa vie pour amener son pays à la victoire. Le dernier volet se situe logiquement dans le camp américain. L'épisode retrace une histoire d'amitié entre deux motards, l'un roulant en Harley et l'autre en sportive. De l'arsouille à souhait allié d'un soupçon d'émotion. Pour conclure avec Kaze, nous avons le plaisir de vous annoncer que **Les Chroniques de la guerre de Lodos** vont être adaptées en jeu vidéo. À vous l'Héroïc Fantasy pixellisée...


Les Chroniques de la guerre de Lodos (le jeu)

怒り AK VIDEO

Moult choses chez AK ce mois-ci et pas des moindres. Trois films de **Saint Seiya** (Les guerriers d'Abel, qui met en scène l'arrivée d'Abel et des **Chevaliers du Zodiaque**, La légende de la Pomme d'Or ou les maléfices d'Elis, et enfin La Guerre des Dieux, où Hyoga s'est fait prendre au piège), **Macross** (alias Robotech, ou comment se friter avec une race extraterrestre pour pas un rond. (captivant), Ken le survivant (alias **Ken le Survivant**, qui survit dans un monde post-apocalyptique ultra-violent), et enfin la big news, la réédition des épisodes de **Cobra** (alias versions intégrales et non censurées, qui devraient tenir sur une bonne dizaine de cassettes). Alias (alias).

Les Chevaliers du Zodiaque

Macross

Ken le Survivant

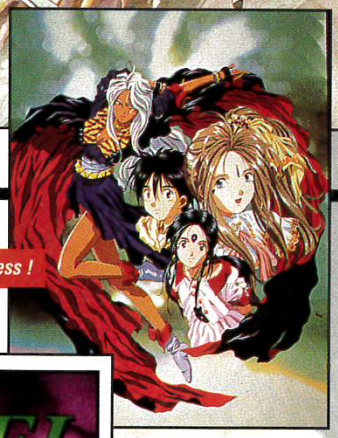
怒り EAGLES FILMS

Sortie en vidéo du **Docteur Feel Good**, qui n'est autre que l'adaptation animée de la Clinique de l'amour. Cette version francaise est intégrale, et donc dénuée de toute censure. Très fun mais incontestablement "hot". Comme ça, les âmes prudes ne seront pas surprises, on les aura prévenues...

Docteur Feel Good

RG Veda

怒り TONKAM



Ah, my Goddess !

Un nombre respectable de nouveautés chez nos amis de **Tonkam**. En vidéo tout d'abord, vous pourrez dépenser vos brouzoufs pour acheter le deuxième épisode de **Yohko, chasseuse de démons**, puisque ce dernier est déjà dispo. Le troisième épisode devrait selon toute attente être distribué courant juillet, si la marée est basse, si la lune rousse et si les hyènes hurlent à la mort. Toujours en vidéo, **Ah, my Goddess !** met en scène un jeune spartiate qui, en se trompant de numéro de téléphone, tombe sur une déesse. L'amour sera au rendez-vous dans une histoire à l'eau de rose, dans la lignée des **Video Girl Aï**. **Les Dieux** retrace l'histoire d'une civilisation oubliée, dont les seuls souvenirs sont sauvegardés par des pierres magiques. Un jeune homme parcourra le monde à la recherche de cette antique civilisation. Pour en finir avec l'animé, six épisodes du dinosaure le plus craignos, alias **Godzilla**, seront disponibles courant 96. Du côté des manga, on attaque dans le velu bien gras avec **Angel**. C'est du sexe, du vrai, du savoureux, pour passer de longues et bonnes soirées entre copains. En juillet, vous aurez la joie de lire le septième et le huitième volet de **Video Girl Aï**, où vous admirerez les trépidations d'un jeune garcon timide perdu dans un monde de femmes pulpeuses. **RG Veda**, ensuite, vous plongera à fond dans l'ambiance Heroic Fantasy. Les créatures magiques sortent tout droit du studio Clamp, l'un des plus en vogue actuellement. Le numéro 1 de **Asate Dante** est un mélange de sexe et d'amour, dont l'héroïne de l'histoire n'est autre qu'une call girl. Pour finir, **Tekkonkinkurito**, en plus d'être imprononçable, est caractérisé par un dessin très particulier. Quant à la trame, il s'agit d'une bande de jeunes qui commet de menus larcins en milieu urbain.

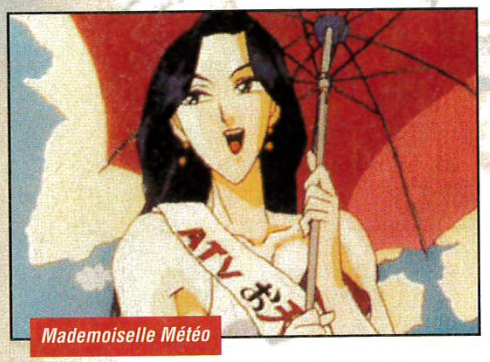
Angel

Yohko, chasseuse de démons

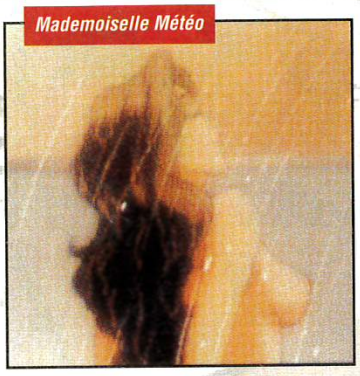
怒り SAMOURAI

C'est le mois de la fesse légère chez les nobles guerriers. Sortie du premier et très attendu volume d'Ogenki Clinic, alias la **Clinique de l'amour.** Les aventures croustillantes d'un sexologue averti et de son assistante peu farouche. Pas de date précise pour ces titres, mais leurs prochains produits sexe seront **The story of Miss Q., Dark Wirbel, Gorgon, Winding Party, Misty Angel,** et le tant attendu **Pretty Pipi...**

怒り EVA



Mademoiselle Météo


Mademoiselle Météo

Mademoiselle Météo

Toute nouvelle boîte de production, Erotic Video Animation propose une nouvelle série nommée **Mademoiselle Météo.** Cette star de la télé a pour particularité de préférer les personnes de son sexe. Comme de plus c'est une arriviste, les situations orageuses couleront à flot... La deuxième série se nomme **Les poupées jumelles** et, malgré le manque d'informations à son sujet, on devrait avoir droit à une copie d'Urostukidoji. Sexe et gore, ou gore et sexe comme vous voudrez...

• TONKAM • TONKAM • TONKAM • TONKAM • TONKAM • TONKAM • TONKAM • TONKAM •

TONKAM

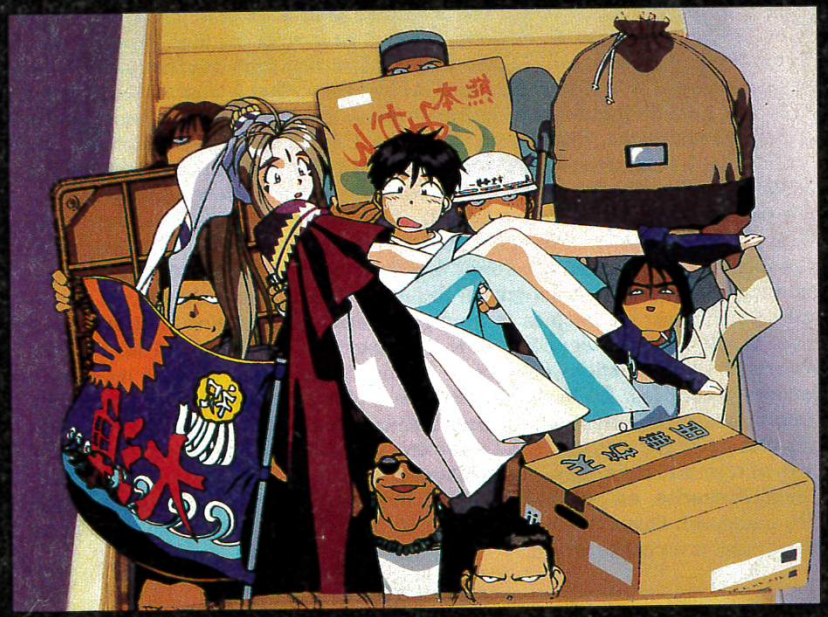
Mangas Art
Books
Goods
CD, LD, K7...

LA LIBRAIRIE DE L'ANIMATION JAPONAISE

29 rue Keller-75011 Paris
Tel : 47.00.78.38
Fax : 49.23.03.73

24 rue Monge
75005 Paris
Tel : 46.33.90.30

Adresse Postal= Bp 356-75526 Paris Cedex 11
Pour toute correspondance,joindre une enveloppe timbrée.



La bible des secrets de Mega Force

Un hors-série incroyable !

EN VENTE À PARTIR DU 12 JUILLET CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

NOUVEAU NUMERO MOINS CHER

DES ASTUCES

Des milliers d'astuces renouvelées toutes les semaines !

DES SOLUCES

Les solutions complètes des plus grands jeux sur consoles.

DES CODES

Pour l'Action Replay et la Game Genie. La plus grosse banque de codes au monde.

Découvre la ligne des astuces au

36.69.77.06

COMPOSE CE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE SANS INDICATIF ET 24 HEURES SUR 24.

Édité par TÉOFIL - 2,19 francs la minute